CINEVÍDEO
Nº Edição - Ano III - Nº 31 - R$ 1,500,00

GAMES

O fantástico universo dos jogos de vídeo

Venha brincar com
FREDDY KRUEGER
Um Jogo Aterrorizante

ONDAS

PROMOÇÃO
PLAYCENTER
1000 Passaportes da Alegria!

G.I. Joe
Jackie Chan
The Punisher
Phantasy Star
Three Stooges
Dynamite Duke
Konami World II
Forgotten Worlds
The Secret of Shinobi
e muito mais!

Intimidade
BATTLETOADS
- A Missão
- Os Malvados
- Obstáculos

O eterno fascínio dos OLD GAMES

SUPERMÁQUINAS
Parte II

MSX e PC
Aventura máxima na tela do seu micro

SUMÁRIO

4	GAMES
14	BATTLETOADS
18	GAME GEAR X GAME BOY
20	OLD GAMES
22	FEIRAS E CAMPEONATOS
24	FREDDY KRUEGER
27	GANHADORES DAS PROMOÇÕES
28	ESTRATÉGIAS DA GALERA
30	HI-TOP GAMES
32	SUPERMÁQUINAS
34	NOTAS & NOVIDADES
36	SUPER FAMICOM
37	O GAME NA TV
38	LUCAS & SPIELBERG
40	LOJA DE CONVENIÊNCIA
41	MSX E PC
44	GAME SERVICE
46	TAL FILHO, TAL PAI

GAMES - edição especial da revista CINEVÍDEO - é uma publicação da Editora Ondas Ltda. Sede: Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP. O preço do número atrasado é igual ao preço de capa da última edição em banca. Todos os direitos reservados. CINEVÍDEO não admite publicidade redacional. As opiniões nos artigos assinados não são necessariamente as da revista, podendo até mesmo ser contrárias à mesma. Distribuidor exclusivo: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Fotocomposição: ArtLaser Gráfica Computadorizada Ltda. Laboratório fotográfico: PH Color, Fotolitos: Vanguer Studio Gráfico Ltda. Impressão: CLY - Rua do Cadete, 209 - São Paulo - SP. Acabamento: Press Marketing Comércio e Serviços Ltda. Matrícula na Lei de Imprensa sob nº 05.586, do Livro A, do Registro Civil das Pessoas Jurídicas - 5º Registro de Títulos e Documentos.

CARTA DO EDITOR

Sapos, pesadelos, old games

Eles fazem o maior furor nas locadoras de todo o Brasil. São disputados por feras ávidos e rápidos no joystick. Battletoads, os Sapos Ninja são os personagens centrais de um jogo realmente emocionante.

Cinevídeo/Games revela, com exclusividade, a intimidade deste game afiadíssimo. Vamos conhecer os vilões, os perigos e os obstáculos que Rash, Zits e Pimple enfrentam, de ponta a ponta.

Cuidado! O aterrorizante Freddy Krueger (aquele que assustou milhões de pessoas com os cinco filmes "A Hora do Pesadelo") pode estar na tela do seu videogame. Vamos lá, enfrente o desafio do terrível Freddy e suas garras de aço. Boa sorte com as nossas dicas preciosas.

Abrindo esta edição, dezenas de games muito legais. Jogos recém-lançados, ou lançados já há algum tempo. Pra brincar ou rebrincar. Afinal, um jogo que você ainda não jogou é inédito, novo e excitante. Confira as nossas sugestões.

Atenção especial dedicamos aos Old Games, aqueles jogos para o Atari ou Intelevision, que mantém um imenso colégio de fãs. Uma tribo, no Brasil, armada com mais de um milhão de consoles.

E mais, Game Gear X Game Boy. Estratégias da Calera. Jogos para o Super Famicom. Os games do fantástico George Lucas (parceiro de Steven Spielberg). Feras, campeonatos e um superespaço para os jogos do MSX/PC.

O editor

Editor e Diretor:
Itagyba de Oliveira

Editor Executivo:
José Edward Janczukowicz

Diretora Responsável:
Ruti Mimura Fernandes

Diretor de Arte:
Luiz Carlos Sorrentino

Assistente de Arte:
Mirian Sorrentino

Colaboradores:
Marcos Petrucelli
Léo Varela
Eduardo Cruz
Ricardo Renault
Marcia Kupstas
Marcia Melo

Consultores:
Bruno B. Grosso
Igor Kupstas Janczukowicz

Serviço Editorial e Fotográfico:
Ondas Press

Fotos (RJ):
Cristovão Avila
Douglas Oliveira e Silva

Fotos (Rio):
Ricardo Renault

Revisão:
Tom Morooka

Produção Gráfica:
Carlos Alberto de Castro

Departamento Comercial/ Publicidade:
José Augusto Domeniconi
Tel.: (011) 270-6366

Atendimento ao Leitor:
Tel.: (011) 270-6366

44ª EDIÇÃO - ANO III - Nº 11

GAMES

De A a Z, mais e melhores games.
As novidades que chegam às locadoras.
E os jogos lançados há algum tempo, "legais pra jogar".

por Léo Varella / Eduardo Cruz

ADVENTURE ISLAND II

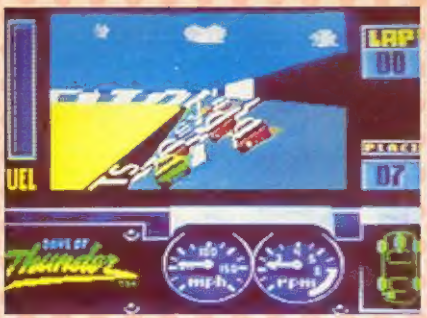
NINTENDO

Com o personagem muito parecido com o de Wonder Boy, esse game tem a história clássica do salvamento da princesa, só que passando em 8 ilhas diferentes com 8 níveis em cada uma delas, fora os bonus round. Para você completar sua missão será ajudado por diferentes dinossauros. Pegando a figura copias, você contará com o Blue Dino, a de espadas o Red Dino, ouros o Purple Dino e paus o Pteranodon. Para auxiliar na jornada você terá uma machadinha ou um skate. Para refazer a força: frutas, leite e carne. Para invencibilidade, uma abelhinha. É um jogo simpático para um único jogador.

AFTER BURNER II

MEGA DRIVE

Você decola de forma estridente do porta-aviões, sem tempo para pensar. Você se vê entre aeronaves inimigas e ainda há mais pela frente. Elas voam a Mach 5 quando suas metralhadoras começam a disparar. Queime o céu com seu pássaro de metal. Atento ao radar, responda com mísseis aos ataques frontais. Seus inimigos surgem no horizonte, de repente.
Mergulhe e gire. Arremesse sua nave numa manobra radical de 360° quando o inimigo passar perto e suas asas quase se tocarem.



DAYS OU THUNDER

NINTENDO

Quem curtiu o filme, Dias do Trovão, com o gatão Tom Cruise, vai se amarrar neste game de muitas emoções. Você entra na pele de Cole Trickle, um corredor principiante e desejoso de ganhar o grande prêmio de Daytona, na Flórida. O racha é composto de 8 corridas e você terá 15 adversários, entre eles, também personagens do filme, Rowdy Burns e Russ Wheeler. A posição de largada é determinada por uma prova de qualificação composta por 4 voltas. Atenção. Para ganhar o campeonato, você não precisa ganhar sempre, basta acumular o maior número de pontos.

DYNAMITE DUKE

MEGA DRIVE

Por volta do ano de 2091 o mundo encontra-se num estado de confusão. A deterioração da camada de ozônio está queimando as pessoas vivas. Uma raça de mutantes foi criada pelo homem para suportar o temível aumento de temperatura na Terra. Liderados pelo cientista Dr. Ashe, eles ameaçam apoderar-se do que restou. Dynamite Duke, um herói guerreiro com um braço bônico, é o único que pode pôr fim aos sonhos do malvado cientista. Com chutes, fogo e murros moriais ele enfrenta os mutantes. Você deve guiá-lo até as bases do exército, em Raritan, para o confronto final com o Dr. Ashe.

E-SWART

MEGA DRIVE

Outro jogo de Mega Drive com definição gráfica e acústica perfeitas. O herói é um aspirante a E-SWART, um batalhão da polícia especializado em operações táticas. Você começa o jogo equipado com suas mãos. Exatamente. Sem arma nenhuma. Ande sempre para a direita e conseguirá uma pistola das mãos de um bandido. Exterminando toda a primeira gangue, você ingressará no E-SWART. Terá direito a armas sofisticadas, além de uma armadura quase impenetrável e um sistema de vôo. O sucesso da missão dependerá de sua técnica. Mas nunca morra com uma arma poderosa, pois fazendo isto você pode perdê-la. Quando a morte for inevitável, dê um pause e mude a pistola.

FORGOTTEN WORLDS

MASTER

Terra: século XXIX. O planeta que já foi o berço da humanidade foi transformado em uma grande lixeira. Os aliens invadiram e transformaram as cidades em ruínas, fazendo dos homens seus escravos. Somente um homem tem a coragem e a força de lutar contra eles: o Guerreiro Sem Nome. Você é o companheiro ideal por quem nosso guerreiro estava esperando. Sua missão será guiá-lo até o líder dos alienígenas. Ajude-o a combater os inúmeros monstros, homens e máquinas que surgirão pelo caminho. Compre armas melhores, medicamentos e todos os equipamentos necessários. Muito sangue frio, pois não haverá "cessar fogo".

FORGOTTEN WORLDS

MEGA DRIVE

Nosso planeta era bonito, com cidades maravilhosas e campos deslumbrantes. Isto até o ataque dos Aliens. Com fogo, bombas e napalm eles devastaram o mundo. Fizeram do nosso planeta algo tão abominável que ele passou a ser marginalizado pelo resto do universo - o mundo esquecido. Mas você - que aceitou o desafio - decidiu que isto não pode continuar. Você é um supeguerreiro dotado de de incrível força e energia, que tomou como sua a tarefa de recuperar o planeta para seus verdadeiros donos: os homens. Não será fácil, pois você terá que enfrentar os punhos do Homem de Ferro, escapar da baforada de fogo do Dragão do Lixo e superar outros seres igualmente assustadores. Para tanto, serão sete níveis diferentes até o confronto com o rei dos alienígenas: o Tirano da Guerra.

G. I. JOE

NINTENDO

Os G. I. Joes são personagens famosos nos EUA. Este é o primeiro game inspirado nestes heróis militares que têm bonecos, equipamentos, desenhos e quadrinhos no mercado. No Brasil são conhecidos como Comandos em Ação. O game lhe oferece uma missão em plena selva e dá a opção de selecionar quais membros do esquadrão você irá utilizar. O personagem pode, no correr do jogo, escolher com qual arma quer lutar. Uma dica: cuidado com inimigos escondidos nos coqueiros. Os animais também lhe tiram energia.

GAMES

GAIN GROUND

MASTER

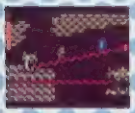
Em uma época muito distante, todos falavam do Gain Ground, a competição entre homens e andróides. O objetivo dos homens é encontrar a saída de um labirinto cheio de perigosos andróides. Um dia o Computador Central que controlava os andróides entrou em pane. Os inocentes espectadores que não conseguiram fugir a tempo, viram-se de repente dentro da terrível destruição. Vendo que isto não poderia continuar, os três lutadores de Gain Ground se uniram para atravessar o labirinto e destruir o Computador Central. Eles vão precisar - e muito - de sua ajuda.

GAMES

GHOULS'N GHOSTS

MASTER

Tudo começou no passado, quando os cavaleiros percorreram o país em busca de Holy Grail, defendendo a honra das donzelas e travando uma luta contra as forças diabólicas. O corajoso guerreiro Sir Arthur está participando desta destruição, e só ele pode adentrar no Castelo do Demônio para aniquilar o Príncipe da Escuridão. Quando sua sorte estiver diminuindo, você contará com a ajuda de armas mágicas, mas tome cuidado. Se não souber usá-las, poderá ser transformado num pato.



GOSTHBUSTERS

MEGA DRIVE

No início deste jogo, você poderá escolher com qual dos três caça-fantasmas quer participar. Recebendo um telefonema que denuncia a presença de monstros do além em um bairro da cidade, você se guiará até lá. O quarteirão do bairro tem quatro casas e um castelo. Você entrará nas casas primeiro, derrotando os fantasmas e seus chefes, para depois entrar no castelo onde o trabalho deverá ser muito maior. Derrotando todos os fantasmas e se sentindo vitorioso, o herói pensa em ir para casa descansar, mas um terremoto abre uma cratera na cidade deixando escapar monstros adormecidos por séculos. Então, nada de descanso para um verdadeiro ghost-buster. Entre no buraco e combata os fantasmas.

HARD DRIVIN'

MEGA DRIVE

Para começar, você deve escolher o tipo de carro a ser usado: com câmbio manual ou hidramático. O objetivo da competição é o de atingir pontos de controle dentro do tempo pré-estabelecido. Basicamente são dois os percursos. Na pista de velocidade se aprende a obter o melhor desempenho do carro em longas retas. E na pista acrobática são colocados a prova seus reflexos e capacidade de coordenação, através de obstáculos, dentre os quais a volta da morte ou o salto sobre a ponte que cai.

GAMES

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

NINTENDO

Este jogo saiu no Japão com o título Spartan II. Jackie Chan, considerado herdeiro de Bruce Lee, é famoso nos EUA. O jogo é de artes marciais e se utiliza de um gráfico estilizado do tipo desenho animado japonês. O bonequinho pode conquistar duas magias: a primeira é um golpe mortal de 360°, e a segunda é virar uma bola humana e detonar o que vem pela frente. As magias e a quantidade de vezes para utilizá-lo aparecem no painel. Para conseguir as magias é preciso dar uma rastera em um sapinho, que se transforma em pote. Pegue o pote e ganhe os poderes. Você também pode aumentar a potência do soco apertando o botão, segurando um pouco e depois soltando.

KONAMI WORLD II

NINTENDO

Este jogo é muito interessante porque mescla em um único cartucho vários sucessos da Konami. Para começar, você tem várias opções de heróis para se transformar: pode ser Contra, Baby Boomer, Castlevânia, Equilibrista e Strider. Você pode selecionar uma combinação de apenas três. Seu herói, um astronauta, começa em um estágio com cenário próprio. Quando surgirem símbolos voadores, atire neles e só depois os pegue. O símbolo que lhe dá oportunidade de se transformar é o do Robocop. Nesta primeira plataforma, além de pular e atirar, apertando A e B e colocando direcional para cima, você pode voar (veja o foguinho que sai dos pés do personagem). O tempo da transformação é medido em segundos e é indicado no centro do painel. Acabado o tempo, você volta a ser o astronauta. A cada personagem, a música muda para o tema original do game de origem. No segundo estágio você não se transforma porque ganha uma nave e começa a se comportar como uma. Nos próximos estágios você terá como cenário alguns dos mundos dos jogos já citados.

LAST BATTLE

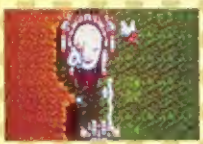
MEGA DRIVE

Se você tiver a oportunidade de adquirir o cartucho japonês deste jogo, faça isto. Os cartuchos americanos e brasileiros são censurados. Isto é, quando o herói mata um oponente, o sangue não aparece. O cartucho oriental é sem dúvida mais violento. O objetivo deste game é matar o maior número possível de bandidos. Trata-se de um jogo que mistura adventure, ação e luta. Você deve escolher os caminhos a serem trilhados pelo lutador, a partir daí procurar os bandidos e exterminá-los. Quando o placar POWER completar 25%, você ficará mais forte. Entre em todas as portas e mate quem você puder. Isto pode lhe render uma vida extra. O Last Battle possui CONTINUE, mas você só poderá usá-lo depois da primeira fase. Para isto, aperte os três botões ao mesmo tempo e tecle START quatro vezes.

MUSHA

MEGA DRIVE

Uma força alienígena está jogando uma enorme quantidade de armas devastadoras sobre o solo. A Earthling, seu grupo de combate, terá a missão de se infiltrar no interior da supernave inimiga e impingir um duro ataque a estes invasores indesejados. Porém, a sua chegada está prevista. Armados somente de um lançaraios e um canhão laser, vocês poderão abrir caminho entre as naves inimigas. Para o confronto final você poderá se utilizar de armas suplementares. Alterando a posição de pequenas armas a sua volta, poderá conseguir a máxima potência de disparo.



MYSTIC DEFENSE

MEGA DRIVE

Castelo de Azuchi: imenso, aterrorizante e fora de alcance. É o reduto dos discípulos do Demônio e do Imperador do Mal. É também onde a bela Alexandra é mantida como prisioneira, sendo ameaçada de morte. Você é Yamato, um inorível guerreiro e possuidor de Mágica. Sua viagem estará cercada pelo perigo: centopéias monstruosas, aranhas grotescas, sapos e larvas. E mais perigos: uma batalha de duendes voadores, esqueletos e fantasmas de seis faces. Exploda seus inimigos com Mágica. Confunda-os, lance suas chamas, empurre-os para o fixo com o Dragão do Trovão.

GAMES

PAPER BOY

MASTER

O sol começa a brilhar. É hora de você acordar para ajudar Paper Boy a entregar os jornais para seus leais clientes. Isto pode parecer um trabalho simples, mas você precisará de toda a sua perícia para sobreviver aos obstáculos que encontrar pela frente. Ao final de cada dia, seu chefe irá encarado supervisionará o seu trabalho. Se tiver sido bem feito, terá que acordar bem cedo no dia seguinte. Caso contrário...

PHANTASY STAR

MASTER

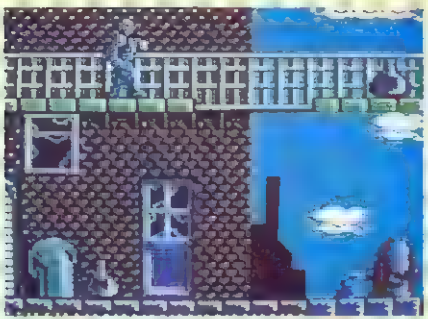
O objetivo deste jogo é derrotar Lassic, o perverso tirano da Galáxia. Para conseguir cumprir sua missão, enfrentará um grande desafio através das estrelas, tentando achar amigos, itens mágicos, armas e armaduras. Você terá muitas horas de aventuras, com viagens espaciais e batalhas travadas no solo e no subsolo. Lógica e estratégia são as chaves para vencer Phantasy Star. Um jogo de 4 mega, RPG. Para 1 jogador. Em português.

GAMES

RAMBO III

MEGA DRIVE

A diferença deste jogo para o de Master System é que este não é em primeira pessoa. Quer dizer: não é um simples jogo de tiroteio. Suas armas são: arco e flecha, bombas, faca e metralhadora. O objetivo é salvar prisioneiros de uma cadeia vietcong. Use a metralhadora para começar, pois os inimigos são muitos. Depois, use a faca. A cada ataque com ela, você toma a arma do adversário. Quando o resgate estiver concluído, não volte pelo mesmo caminho. As possibilidades de morrer são enormes nesta opção. Para sair com todos os prisioneiros sãos e salvos, dirija-se à parede esquerda da tela e coloque lá quatro ou cinco bombas. Elas explodirão e deixarão o herói na porta de saída da prisão. Depois de tudo isto, exploda o arsenal dos bandidos. Use a metralhadora para acabar com os guardas e corra entre os caixotes de munição jogando bombas. Vale aqui um lembrete: a metranca só atira em linha reta quando Rambo está correndo e vira giratória quando ele está parado.

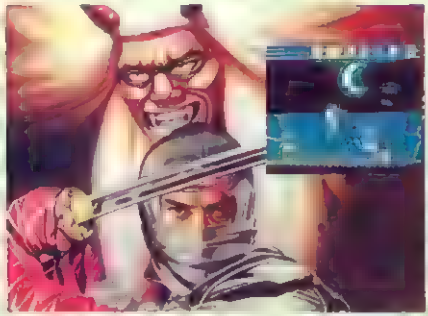


ROBOCOP II

NINTENDO / IMPORTADO

O jogo, como da primeira vez, segue a história do filme. Robocop tem gráficos muito melhores e uma trilha sonora excelente. São dez fases para você [illegible] chefão. Ah, claro, nesta nova versão do game, chamada de Robocop II, que temos pela frente do tamanho do herói um cachorro com alto poder destrutivo. As demais fases são todas como muito ótimas por especialistas. Mas tudo dependerá de sua determinação e coragem para vencer.

GAMES



SHINOBI

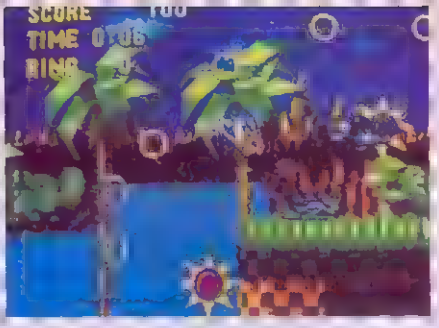
MEGA DRIVE

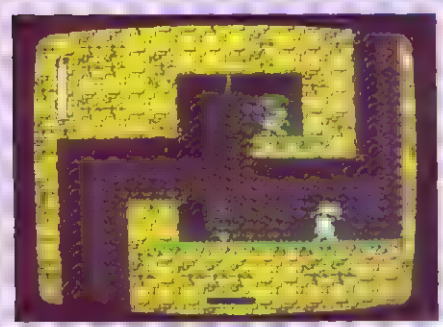
Shinobi, o guerreiro ninja, tem um gráfico quase perfeito no Mega Drive. O som do jogo é também um dos seus pontos altos. Para o Mega Drive, é melhor que você nunca tenha jogado [illegible] já que [illegible] para ser desafiado para valer no Sega. A partir do [illegible] você tem quatro poderes, cada um [illegible] vez. A [illegible] [illegible] em alguns momentos. Porém, nem [illegible] pode ser muito útil. Mas [illegible] [illegible] [illegible]

SONIC THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE

Sonic era um porco-espinho tranquilo até que um cientista maluco resolveu acabar com seus amigos da floresta, transformando-os em monstros mecânicos. Ele armas de Sonic são os espinhos gratos, que ele usa pulando em cima dos seus inimigos. os monstros mecânicos, transformando-os em seus amigos novamente. Outra proteção de Sonic são os anéis de ouro flutuando no ar espalhados pelo caminho. Pegue os anéis, eles vão evitar que Sonic perca a vida quando for atingido. Cuidado! Com as lanças pontiagudas, pontes que se movem, plataformas falsas, penhascos que desmoronam. Tudo controlado pelo cientista maluco. Grande vantagem do jogo, da Tec Toy-Sega, Sonic é um jogo divertido que roda em ritmo quentíssimo e apresenta um gráfico emocionante.





THE KRION CONQUEST

NINTENDO

Este jogo saiu em cartuchos japoneses com o nome de Dorodoe. Você tem que levar a tartaruga até onde está a amiga desaparecida. O jogo começa na superfície e depois desce para o sub-solo onde temos um labirinto cheio de inimigos. Andando pelas ruas encontramos os primeiros robôs. O medidor de energia está sempre em baixo do personagem. Apertando o start você terá as opções de magia. Normal - tiros de energia. Fire - ela se transforma em uma água de fogo e elimina tudo o que estiver na tela, só que consome muita energia. Freeze - congela o inimigo por alguns instantes. Ball - uma bola que ricocheteia, ideal para o labirinto. Shield - um campo de força. Boom - uma vassourinha que vai ajudá-la a cortar o caminho e evitar inimigos. Para fazer seu tiro ter maior poder, aperte o botão A e fique segurando. Ao soltar, o disparo será mais potente.

THE PUNISHER

NINTENDO

Mais um game de primeira pessoa que envolve tiro. Mas neste você não precisará de uma pistola. Todos os comandos devem ser dados por joystick. O objetivo do jogo, para variar, é matar uma gangue de punks armados. Liquidando estes facínoras, você terá a coordenação de lutar com o chefão. Primeiro com punhos e depois com balas. Alguns tens aparecerão na tela durante a batalha com a gangue. Não deixe escapar nenhum, eles vão ajudá-lo na batalha final. O jogo tem um bom gráfico e uma tela de apresentação muito interessante.

GAMES

THE SECRET OF SHINOBI

MEGA DRIVE

O mestre do Shuriken, que luta com tudo e morre, volta para vingar o assassinato de seu amigo Kato. O último malfeitor é Saurus, um monstro louco com aparência de réptil que detém o poder de evocar catástrofes cataclísmicas. Seu exército de inocentes ninjas controla a cidade enquanto ele detona tempestades de lodo, terremotos e avalanches. Guardas gigantes aterrorizam reféns, os quais você precisa resgatar. Atravesse o inferno. Cruze ruas com prédios desmoronando sobre sua cabeça. Você terá a companhia de Yamato, o fiel e destemido cão de ataque. Ele combina a força de três homens, mandíbulas afiadas como navalhas e a velocidade de uma espada ninja.

THREE STOOGES

MEGA DRIVE

Um jogo divertidíssimo usando [illegible] de antigos filmes dos Três Patetas. Os gráficos de apresentação mais mais são do que letreiros desses filmes. A música do jogo é extremamente a dos filmes. O game tem início quando uma dona de orfanato é ameaçada pelo proprietário do imóvel a pagar os aluguéis atrasados sob pena de ser despejada. [illegible] heróis saem à procura de dinheiro. 500 dólares exatamente. Na primeira missão, Curley Joe é obrigado a tomar uma sopa com ostras vivas e estas fecham-se em seus dedos e em sua língua. Jogo após, uma batalha de tortas. Depois um jogo de adivinhações. Todas estas fases rendem algum dinheiro, mas você terá um prazo para ganhar os 500 dólares.

TRUXTON

MEGA DRIVE

Nesta selva de um jogo de ação científica de tiro vertical. Sua nave tem três armas: raios laser (verdes), mísseis (vermelhos) e torpedos (verdes). Monstros espaciais, naves inimigas e estranhos seres aparecem em sua tela. Tome cuidado com os caminhos a seguir, as vezes as bifurcações poderão levar a armadilhas. O item SP duplica o poder de fogo de seus armamentos. Existe uma dica para destruir todos os inimigos da tela quando você estiver em perigo: mude para bombas. Atire e aperte o PAUSE por uns segundos. Seus inimigos serão aniquilados.

GAMES

BATTLE

A aventura dos S

por Eduardo Cruz / Fotos: Cristovam Avila

• A Missão • Os Maly

1 - A Missão

Após ser derrotada pela *Galactic Corporation* (Corporação/Liga Galáctica) na batalha de *Canis Major*, a *Dark Queen* e suas tropas espaciais desertoras retiram-se para os confins do universo, escondendo-se nos espaços escuros entre as estrelas.

Enquanto isso, a bordo da espaçonave *Vulture* (Abutre), o Professor T. *Bird* e os *Battletoads* - Rash, Zitz e Pimple - escoltam a Princesa Angélica de volta para o seu planeta natal, onde o pai dela, o Imperador Terran, aguarda a sua chegada sã e salva.

Durante a viagem, Pimple, o maior dos *Battletoads*, leva Angélica para um passeio no *Toadster* até uma próxima *Leisure Station* (Estação de Lazer/Diversão).

Pimple e Angélica apressam-se, mas a *Dark Queen* os ataca de surpresa antes de eles poderem chegar lá. Por sorte, Pimple consegue enviar um sinal de alarme antes de o *Toadster* ser capturado e levado para o *Ragnarok's World* (Mundo de Ragnarok), o planeta da *Dark Queen*...

- Olha que situação, irmão. A *Dark Queen* sequestrou a Princesa Angélica e o teu melhor amigo, Pimple - e que você vai fazer agora?

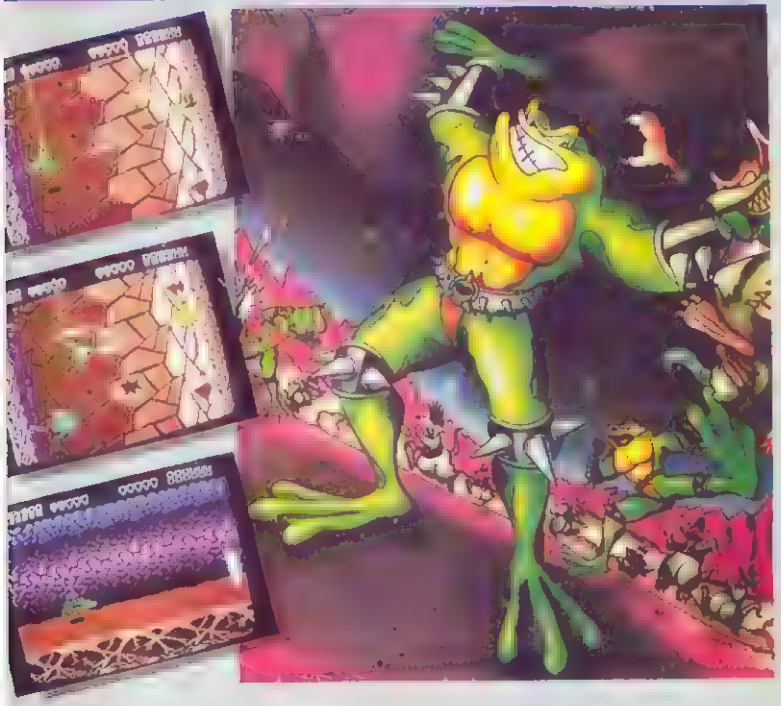
O Professor *Bird* vai te levar até *Ragnarok*, mas então você vai ter que virar-se sozinho. Você terá um longo caminho a percorrer, irmão, através do gelo, fogo e pesadelos tão terríveis que você não quer nem mesmo imaginá-los - terá que passar por uma monstruosa *Gargantua* e, finalmente, chegará à *Tower of Shadows* (Torre das Sombras), onde a *Dark Queen* espera por você.

- Você tem coragem, irmão? Bem, logo veremos, por bem ou por mal!

:TOADS

Sapos Guerreiros

ados • Os Obstáculos



2 - Baddies - Os Malvados

Dark Queen
(Rainha das Trevas)
Ela dirige suas forças do mal da Torre das Sombras. Você terá que vencer seu poder para salvar seus amigos

Dragon
Vai cair sobre você quando você menos esperar. Precavenha-se contra sua especialidade, bater em sapos

Saturn Toadtraps
(Armadilhas para sapos Saturno)
Alimenta-se exclusivamente de sapos, mas você poderá exterminá-los com a **Bashing Ball** (Bola de bater) dos **Battletoads** (BT)

Rat Rocket
(Rato Foguete)
Com dínamos embutidos, este roedor tem propensão a mão-leve ou a despejar obstáculos em sua cabeça verde.

Giblet
Um forte roedor, que é surpreendentemente rápido e perverso. Bombardeie-o ou você passará para a história (ou você já era)

Souzz
Esses tipos covardes atacam em grupos por detrás, mas o **Battletoad Butt** (o taco do sapo guerreiro) os fará voltar para seu lugar

Ravens
Velhos pássaros violentos sem nenhuma relação com o Professor, que não vêem a hora de colocar suas garras em você. Uma variante deles tentará cortar o cabo do seu turbo com o grande bico

Vaders
O sobrevivente dos primeiros invasores está a fim de roubar suas barras de energia e fugir com elas

Rat Pod
Como eles ficam oscilando de um lado para o outro, é preciso umas boas manobras para evitar esses negligentes roedores andarilhos

Talk Walker
Irmão maior de Walker, ele é um valentão sempre a fim de desfrutar se. Não se deixe pegar por ele

Boss Walker
Mantenha-se longe de sua vista se não quiser que esse estúpido **Walker** destrua o seu taco e o mande para as estrelas

Big Blag
O incontestável chefe do exército de roedores da **Dark Queen** - primeiro ele vai **ranger** para você, depois te **morder**, te cuspir e te pisar! Cuidado!

Psyko-Pigs
Armados de machados empunhados esses porcos te darão uma grande dor de cabeça, a não ser que você os transforme em assado antes

Sentry-Drones
(Zangões sentinelas)
Especialistas no terminal de sapos. Deixe-os beijar o seu punho

Robo-Manus
Um biogeno geneticamente aumentado, transformado pelas forças das Trevas. Considere-o armado e perigoso se não quiser que ele faça sua pele saltar com uma rajada de seu sopro

Electra-Eel
Se deixar essa serpente mamnha deslizar por perto, você levará uma rasteira de que não se esquecerá tão cedo

Snowman
(boneco de neve)
Gêmeo maivado arremessador de neve de **Frosty** (Geada). Evite suas bolas de neve e em seguida laça-o derreter com seus **Nuclear Knuckles**.

Hammerfish
(Peixe-martelo)
Não se deixe enganar por esse peixinho de aparência inocente. Ele te agarrará na primeira oportunidade que tiver!

Hornhead
(Chifrudo)
Eleito o mais feio de sua espécie esse imbecil patrulha a Torre. Não deixe que ele laça, quibe de sapo, de você.

Steel-Beak
(Bico-de-aço)
Um pato que nenhum sapo gostaria de ter em sua lagoa. Cuidado com o seu bico, que é capaz de fazer você desaparecer com uma bicada!

General Slaughter
Um dos comandantes menos inteligentes da **Dark Queen**. Ele sempre usa sua cabeça espacialmente como arma.

Há ainda os seguintes personagens:

Walker
(Andarilho)
É tipo que te chuta quando você está desarmado. Golpeie-o e em seguida use a perna dele como arma.

Mechno-Droids
Esses robôs indomáveis patrulham as entradas para os **Terra Tubes**. Dê-lhes uma porrada com o **Battletoad Butt** (laço de combate dos sapos) e assista-os irem para as cucuias.

Krazy Keg
É melhor evitar essa amiga mecânica se não quiser virar uma panqueca de sapo.

3 - Obstáculos

Gasser
Um alto de gás fedorento que certamente fará você perder o fôlego.

Sucko
(Aspirador/Sugador)
Como um extremamente processado de alimentos, ele arrasta e esmaga. Lâminas giratórias e trituradores completam o kit de sapo picado.

Snotball
(Bola ranhenta)
Você precisa de um lenço para limpar o nariz dela. Já que ele gruda no teto e vai chover, esperamos que você o tenha.

Snowballs
(Bolas de neve)
Uma nevasca que com certeza fará você sentir calafrios, perseguindo a sua espinha de sapo.

Big Ball
Uma vez que começa a rolar, ela poderá ir bater diretamente em você. Prepare-se para um perigoso salto de bolas de bola.

Ice Spikes
(Pontas de gelo)
Se você não [illegible] dessas pontas de gelo, você [illegible] de [illegible] de [illegible].

Electro Zap
Com 2.000 volts, ele é [illegible] torturante de sapo. Não [illegible] você [illegible] pegá-lo com [illegible] cidade surpreendente.

Spike Ball
(Bola com pregos)
[illegible] Torre das Sombras está bola [illegible] está pra perfurar [illegible] nos.

Retro-Blasters
(Retro-dinamitadores)
[illegible] Dê [illegible] explodindo [illegible] Super Sucessão.

Swellcheeks
(Bochechas inchadas)
Um indivíduo um tanto quanto tempestuoso que defende a Torre [illegible] nos.

Consultoria: Tilly's Video & Games - R. São Felipe, 200-A - S. Paulo/SP - F. 293-6569

GAME GEAR

O primeiro portátil "legal" do Game Gear, já está à disposição dos fãs brasileiros. Seu colega, o Game Boy, da Nintendo, deverá chegar ao mercado brevemente. Vamos conhecê-los.

por Marcos Petrucelli

Pouca gente costuma se lembrar, mas existem quatro videogames portáteis: LINX (Atari), Turbo Express (NEC), Game Boy (Nintendo) e Game Gear (Sega/Tec Toy). Todos são muito bons, dependendo da exigência de cada um. Acontece que a guerra é travada entre dois destes e não poderia ser diferente. O Game Gear, recém-lançado no Brasil, é fabricado pela Sega (Japão) e distribuído no Brasil pela Tec Toy, que ainda detém seus 70% do mercado nacional. Seu "concorrente" é o Game Boy, fabricado pela Nintendo, e que também continua detendo seus 85% do mercado, só que mundial (boa parte desse número é representado pelo mercado americano).

O Game Boy, mais conhecido como "consolinho", deve vender este ano nos Estados Unidos pelo menos 5 milhões de unidades, mais esse número multiplicado por cinco para cartuchos vendidos. Fora isso, já são mais de 200 títulos lançados. No entanto, o Game Boy é um estranho no ninho brasileiro. Não que ele seja desconhecido. Muito pelo contrário, ele é muito bem aceito pelos jovens e adultos - até a ex-ministra da Economia Zélia Cardoso de Mello já foi flagrada com o "consolinho" nas mãos. Mas o concorrente entre aspas acima refere-se ao fato de a Nintendo, fabricante do Game Boy, não estar representada por nenhuma empresa no Brasil, por enquanto. Há rumores de que a Gradiente seja a felizarda.

Já o Game Gear, que aos poucos começa a fazer parte do gosto popular, tem um ménin todo especial. É o primeiro videogame portátil brasileiro, lançado por aqui mais rápidamente do que esperávamos, já que ele saiu no Japão no final do ano passado. Agora vem o mais complicado. Tecnicamente falando, o Game Gear está a anos-luz de distância (na frente) do Game Boy.

Vejamos! Os dois portáteis são iguais em basicamente três detalhes: memória (8 bits), resolução gráfica (160 X 146 linhas) e formato da tela (3,2 polegadas). Agora vem a diferença crucial: enquanto o Game Gear possui tela em cristal líquido com 4096 cores (mesma característica do Turbo Express e LINX), definindo de uma só vez 32 cores, o "consolinho" Game Boy tem sua tela preto e branco. Vantagens? É como foi dito. Cada gamemaníaco tem um gosto. Enquanto o Game Boy tem uma infinidade de títulos, o Game Gear pode até se transformar numa TV, quando conectado por um cabo especial.

x GAME BOY

Agora, uma diferença que não pode ser desconsiderada é referente aos valores. O Game Gear custa em média Cr$ 150 mil e o cartucho pode ser encontrado por Cr$ 25 mil; o "consolinho" Game Boy não passa de Cr$ 80 mil e seus cartuchos chegam à casa dos Cr$ 20 mil. É só escolher um deles e levá-lo para qualquer canto do mundo. É isso mesmo, lembre-se de que eles são portáteis, funcionam à bateria e cabem no bolso do casaco

ALGUNS TÍTULOS DISPONÍVEIS PARA O GAME GEAR

Shapes And Columns
G-Loc
Mickey Mouse - The Castle os Illusion
Wonder Boy
Psychic World
Super Mônaco GP

ALGUNS TÍTULOS INDICADOS PARA O GAME BOY

Super Mario Land
Fall of the Foot Clan (Tartarugas Ninjas)
Nemesis
Tennis
Dr. Mario
Football

SAIBA COMO É CADA GAME PORTÁTIL

	GAME GEAR (Sega/Tec Toy)	GAME BOY (Nintendo)	TURBO EXPRESS (NEC)	LINX (Atari)
MEMÓRIA	bits	8 bits	16 bits	16 bits
RESOLUÇÃO	160 x 146 linhas	160 x 146 linhas	400 x 270 linhas	160 x 102 linhas
TELA	3,2 polegadas	3,2 polegadas	2,6 polegadas	3,4 polegadas
CORES	4096	preto e branco	4096	4096
VELOCIDADE	3,58 MHz	4,19 MHz	7,16 MHz	4,58 MHz
ACESSÓRIOS	adaptador para corrente elétrica e bateria de automóvel	adaptador para corrente elétrica e iluminador	adaptador para corrente elétrica e bateria de automóvel	adaptador para corrente elétrica e bateria de automóvel
PONTO POSITIVO	pode funcionar como TV	possui grande número de títulos	alta resolução gráfica e pode funcionar como TV	possui recursos de perspectiva

A FORÇA DOS OLD GAMES

Um milhão de consoles. 15.000 cartuchos/mês

Por Eduardo Cruz / Fotos Cristovão Avis

Quando se fala em videogames, logo se pensa nos novos lançamentos, em jogos de quarta ou até quinta geração, de joysticks avançados, turbinados, etc... mas sempre se esquece de um mercado real onde o Atari e seus compatíveis ainda são a maioria absoluta. Estima-se que existam cerca de um milhão de consoles para games Atari em todo o Brasil, fato explicável, uma vez que o preço acessível e a disponibilidade dos cartuchos ainda levam o produto a continuar sendo comercializado.

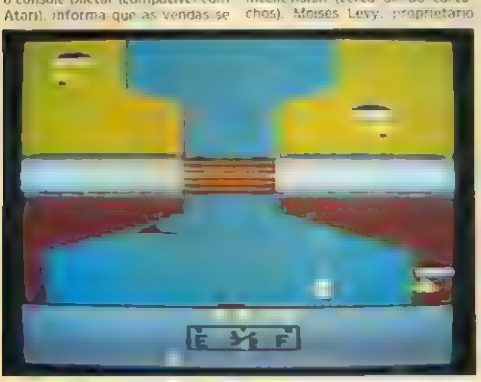
A Milmar, que fabrica e vende o console Dactar (compatível com Atari), informa que as vendas se mantêm em torno de quinze mil unidades/mês, o que não deixa de ser surpreendente em um mercado onde a competitividade e os avanços obrigam as empresas a colocar novos produtos em linha a cada semestre. Pensando nestes números, mergulhamos no passado e fomos buscar informações sobre os cartuchos que ainda fazem sucesso e quais são os mais antigos.

Para nossa surpresa nos deparamos com uma locadora que, além dos 73 títulos diferentes para Atari, aluga cartuchos de raríssimo Colleco (cerca de 12 títulos) e do Intellevision (cerca de 80 cartuchos). Moises Levy, proprietário da Systemania, disse que, ao montar sua locadora, queria que ela fosse completa e tivesse todos os títulos possíveis, respeitando, inclusive, os bmantes desses "old games", que ainda são muitos.

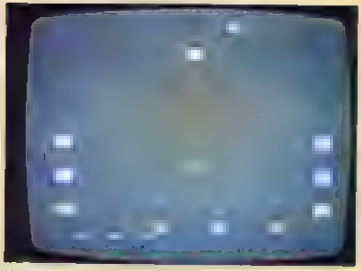
"Todo mundo que tem um videogame hoje já teve, ou tem, um Atari ou Colleco ou Intellevision, que foi lançado pela Sharp no Brasil. A saudade destes primeiros joguinhos, ou ainda o fato de ser um aficcionado por algum título, leva muito mais pais que adolescentes a procurar esses antigos cartuchos. Ninguém se importa se a qualidade da resolução gráfica deixa a desejar. O que vale é o grau de dificuldade e a engenhosidade na construção do jogo."

Na Mastervision, outra locadora de São Paulo, que ainda não retirou da chapeira seus jogos Atari, Leo, conhecido como fera em games, confessa que de alguns jogos nem lembra mais como era, mas que jogou muito com os cartuchos da Atari. O volume de locações continua mantendo os cartuchos a disposição, embora muitos dos antigos clientes já estejam locando os jogos compatíveis com o Nintendo. "É uma evolução natural, mas a gente tem que respeitar o público que ainda é fiel ao Atari."

Para se ter uma idéia da força dos "old games", em recente feira de videogames realizada em São Paulo a CCE montou um estande que vivia lotado e vendeu uma quantidade respeitável de



"River Ride", famoso e bastante locado.



"E.T." e "Tomates Assassinos": tarefados para os Atarimaníacos

seus cartuchos para o Super-Game. Uma das motivações para essa grande venda foi o preço baixo.

OS MAIS ANTIGOS

O mais antigo game da Atari e sucesso até hoje já teve várias versões para cartuchos de maior número de bits. É nada mais nada menos que o "Pit Fall", um jogo onde se tem que levar nosso herói explorador por um caminho com buracos que se abrem, cobras que atacam, rolos que o atropelam. E outro, que se rivaliza em fama e antiguidade (lançado em 82), é o "Pac-Man".

Da Colleco, o melhor jogo é sem dúvida o "Micro Cirurgion", um herói que, depois de encolher, tem de percorrer o corpo de uma pessoa e lutar contra microbios e bactérias da corrente sanguínea. Os mais famosos até hoje da Intellevision são o "Mouse Trap", que existe também no Atari, e "Royal Dealer", um jogo de cassino.

OS MAIS RAROS E MAIS LOCADOS

A Atari colocou no mercado muitos títulos com personagens famosos. Entre as raridades encontramos na Systemania o game do "E.T.", do "Scooby Doo" e dos "Tomates Assassinos". Entre os mais locados encontramos "Donken Kong", "Street Racers" e "River Ride", um jogo de guerra. Mas na Atari voce encontra cartuchos também do "Snoopy", onde entra em cena o Barão Vermelho e seu avião, e do "Smurfes", onde você tem de levar o herói por uma floresta cheia de perigos.

No acervo da Mastervision, encontramos o raro "Pigs in Space" (porcos no espaço), episódio engraçadíssimo que passava no Muppet Show. Dos super-heróis, destaque fica para "Spider Man", com o Homem-Aranha escalando prédios, e "Super-Man", com direito a refazer as forças abraçando a Lois Lane e possibilidades de virar Clark Kent quando quiser.

A Dactar tem também no mercado o cartucho "Sexta-Feira Treze", com Fredy Kruger esfaqueando a heroína que precisa salvar o menino que está perdido pelas salas de um casarão. Muito procurado ainda, e que já foi mania entre os atarimaníacos, é "Centopéia", um jogo onde a atenção vale mais que a habilidade com o joystick.

GAME SERVICE

LOCAÇÃO DE FITAS

ATARI - Mastervision - Rua Itacolomi, 445 - Higienópolis - São Paulo - SP - Tel. (011) 257-8000

ATARI - COLLECO - INTELLEVISION - Systemania - Av. Morumbi, 8.215 - Morumbi - São Paulo - SP - Tel. (011) 530-5248 e 542-2841

VENDA DE CARTUCHOS E CONSOLE

DACTAR - Milmar - Rua Borges Lagoa, 1.341 - Vila Mariana - São Paulo - SP - (011) 575-0204

"Royal Dealer", para os fãs do Intelevision

"Street Racers", um dos mais locados

Poucas novidades e bom público marcaram a Videogame Shopping Festival

PRIMEIRA VIDEOGAME

por Marcos Petrucelli/Fotos: Cristovam Avlis

A "Primeira Videogame Shopping Festival", organizada pela Neder & Associados, Consultoria de Marketing e Promoções, que aconteceu em São Paulo no último mês de julho, entre os dias 13 e 21, não foi realmente aquilo que todos esperavam. Lançamentos? Quase nenhum. "Tom Jam & Earl", cartucho que ainda não foi lançado no Brasil (para o Mega Drive/Tec Toy), circulava por algumas lojas numa cópia importada, o que para a Tec Toy não é permitido, já que a empresa é a única autorizada a comercializar os títulos da Sega. Novidades? Também quase nada. Apenas um estande vendia um console Nintendo (importado, claro) bastante caro (mais de Cr$ 100 mil para um console de 8 bits e que ninguém conseguiria assistência técnica especializada).

Mas criança ou jovem de verdade não está ligando para isso tudo. O fato é que muitos se divertiram, principalmente quem visitou a feira apenas para brincar com os joysticks.

I VÍDEO C

I Torneio de Videoga

Texto/fotos: Ricardo Renault

De 22 de julho a 3 de agosto/91 rolou o I Campeonato de Videogame do Rio de Janeiro. Denominado Vídeo Cup Game, ele foi realizado nos Shoppings Madureira e Rio Sul e organizado pela H & T Congressos e Feiras. Participaram mais de 600 pessoas, na sua maioria do sexo masculino. O grande vencedor, o rei do joystick carioca, foi Eric Gama Cavalcanti, um fera de 13 anos (vide box).

A final reuniu 108 participantes. Destes, pintaram os 18 primeiros lugares de cada categoria (júnior, sênior, master). No jogo **Batman**: André Spindola Vieira, Felipe José C. Correa e Aladim Kinach Rodrigues. No **vigilante**: Luiz Fernando Alves Evangelista, Fábio de Souza Pinheiro e Marcelo D'Aleluia Silva. No **Mario Bross I**: Vitor Cavalcanti Albuquerque, Alexandre Correa Neves e Cristiano Barcelos M. Menezes. No **Shinobi**: Carlos Nobre de Oliveira, Marcio C. de Oliveira e Marcos Paulo Cruz. No **Double Dragon I**: Diego de Melo Rosas, Eric Gama Cavalcanti e José Airton T. Afonso. No **Black Belt**: Antonio Ferreira de Amorim, Ricardo de Abreu Gonçalves e Flávio Lopes Teixeira.

Eric (centro) cumprimentado por Alexandre (esquerda) e Cristiano (dir.)

Os 8 campeões disputaram, nas luxuosas dependências da discoteca Sassaricando, o HEXATLON, no dia 03/08/91. Os vencedores foram: Eric Gama Cavalcanti, com 265 bônus (ga-

E SHOPPING FESTIVAL

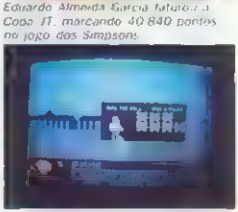
O que dava uma dor de cabeça muito grande. As filas na frente dos televisores chegavam em alguns momentos a dobrar esquinas dentro do pavilhão da Promocenter.

Outro fator que colaborou com os gamemaníacos foi a "Copa JT de Videogame/Troféu Power Tron", realizado pelo Jornal da Tarde. Foram 2.400 participantes em nove dias. O grande campeão da finalíssima foi o garoto Eduardo Almeida Garcia, 17 anos, que detonou o cartucho "The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants" (Nintendo) em apenas dez minutos. Nesse curto tempo, Eduardo fez 40.840 pontos e ganhou como prêmio uma viagem de 15 dias à Disneyworld.

No mais, uma feira movimentada. No último dia, cerca de 3.500 pessoas visitaram a "Videogame Shopping Festival". Esse número só foi ultrapassado no primeiro final de semana, quando estiveram presentes na Promocenter mais de 5 mil pessoas apenas no domingo.

Que venham mais feiras.

Eduardo Almeida Garcia, futuro [illegible] Copa JT, marcando 40.840 pontos no jogo dos Simpsons.



UP GAME
me do Rio de Janeiro

nheu uma TV Philips, de 28 polegadas); Alexandre Correa Neves, com 185 bônus (levou um aparelho de som Sony), e Cristiano Barcelos N. Menezes, com 180 bônus (e um micro sistem Samsung de prêmio).

ERIC, O REI DE JOYSTICK

Ele ganhou o 1º Campeonato de Videogame do Rio de Janeiro.

Eric Gama pavaleja [illegible] signo de [illegible] ra o Flamengo. Corinthians [illegible] e [illegible] do crescer, [illegible] so de [illegible]

Sempre o [illegible] Mas, quando [illegible] como [illegible] de [illegible]

Eric Gama [illegible] ra num luxuoso condomínio da [illegible] rona Sul do Rio de Janeiro. Nesse condomínio na [illegible] fanática por videogame. Toda [illegible] casa do Eric. [illegible] a [illegible] do [illegible] defende o mano. "Meu [illegible] fanático. Ela é [illegible]

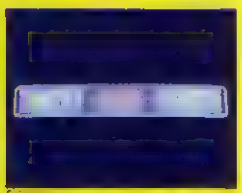
Se Eric pudesse, se [illegible] nariz nunca teria [illegible] [illegible] [illegible]

A Nightmare o
Venha brincar com

por Eduardo Cruz / Fotos: Cristovam Aviks

on Elm Street
n Freddy Krueger

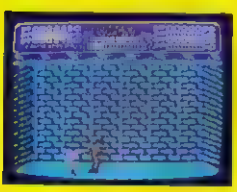
Freddy Krueger e um personagem de terror de grande sucesso no cinema e video e, pela primeira vez, tem todo o seu terror bem adaptado para os Games. Sendo um personagem que só ataca as pessoas no sonho, tornou-se, talvez, um dos mais temidos. A LJN produziu este jogo incrivel para o Nintendo. Confira



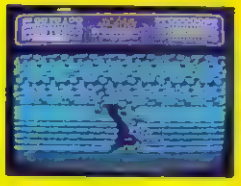
Confira aqui como é o placar

1 Pontuação
2 Nº de vidas
3 Quantidade de sonhos
4 Indicador do sono, quanto mais tempo passar, mais vezes aparecerá no pesadelo de Freddy. Em todos também marca o tempo

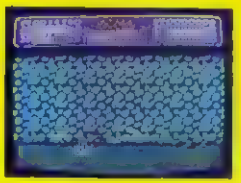
A "Hora do Pesadelo" Quando a tela ficar turva, a imagem começar a clarear, você estará entrando no pesadelo. Aparentemente transformam em crânios ambulantes, morcegos e abelhas, virão monstros terríveis e tudo que era difícil fica mais difícil ainda. Só que você pode usar os seus poderes. Mas não gaste muito, porque no final da fase, você tem que ter muito fôlego para vencer os terrores de Freddy.



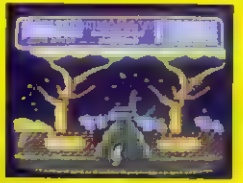
Freddy Comming!
Como nem tudo pode ser fácil, às vezes Freddy aparece e te leva para uma casa fechada para te matar. É hora de usar dardos e estrelas e ficar o mais longe possível dele. Não se preocupe, essa introdução dura pouco tempo e é só para atrasar o jogo.



Cuidado com o radio. Se estiver ouvindo você morre! E volta a não ter poderes.



No final de cada fase, dentro de terrores de Freddy. O personagem uma mão assombrada que tenta te pegar. O sinal de que ele foi bem sucedido é a tela ficar toda vermelha.



Derrotando o terror, você vai ter que pegar uma chave e voltar para a rua. Escolha de preferência uma casa e tente entrar. Mas cuidado, que já de que na rua vai continuar tentando te atrasar. Você está sem poderes e terá que procurá-los novamente.

A cada fase [illegible] de Freddy [illegible] que [illegible] da uma nova [illegible]

S[illegible]

Superpromoção Super Charger

Os Ganhadores:

5 Videogames: Gabriela B. Macedo, Leandro Burba, Oswaldo Barros do Carmo, Edson Miranda de Souza e Bruno Moreira Alves. **10 Cartuchos:** Daniela Moreira Alves, Ronaldo de Oliveira, Alexandre Gonçalves, Paulo Henrique da Rocha, João Carlos Cazati, Fabricio C. da Mota, Carmen Rosa S. Serveza, Alexandre B. Flor e Alessandra S. Stankowiak. **10 Adaptadores:** Luis Carlos Hayashi, Osvaldo Samuzio Junior, Wagner Nogueira Santos, Fernando B. Bastos, Alexandre H. V. Teixeira, Yoso Oshiro Ribeiro, Armando E. L. da Silva, Eraldo A. P. Junior, Rodrigo C. Coelho e [illegible] da Silva. **25 Camisetas:** Erika C. A. Santana, Mario P. Vasconcelos, Danilo R. Hoffmann, Carlos A. L. de Queiroz, Marcelo M. A. Santana, Cleber M. do Nascimento, Daniela A. Santana, Romualdo A. Martins, Thiago B. Kerr, Gustavo Leite Araujo, Edo C. Granado, Luciana A. Burba, Wagner Makoto Watanabe, Oswaldo Lorghin, Claudio P. Coelho, Jonas Almeida Silva, Marcos Seiki Teruya, Rito Miguel Junior, Estevan Martins Cristão, Ricardo A. C. de Godoi, Ney Gonçalves de Oliveira, Marcelo C. da Silva, Eduardo Gomes e Donaldo C. Ozeki.

Vá brincar no PLAYCENTER

Nossos convidados:

Maria Lucia L. de Lima, Nilo Suescó Pinto, Rosângela B. Mondaini, Leonardo Vinicius S. M. de Barros, Adriana Souza Freitas, Otaviano A. da Cruz, Carmen R. S. Servelo, Felipe A. de Morais, Luciano Frolanni, Adriano Muraca, Adriano F. Moraes, Erica S. de Araújo, Jaime A. de Melo Alves, Osvaldo Salmazo Jr., Carlos Pimentel Jr., Claudiney Prado Mortes, Alexandre Alves, Karem Gonçalves, Ademir de Abreu, Elaine Cristina Marchini, Igor F. Fernandes, Julian S. [illegible] Perez, Cristian A. Garcia, Felipe L. de Carvalho, Marina [illegible] de Carvalho, Andréa M. Figueiredo, Caio Mariani Figueiredo, Daniela [illegible] Alves, Flávio Augusto [illegible] margo, Luis Aoki Camargo, Reginaldo M. dos Santos, Osvaldo B. do Carmo, Raul Baptista da Silva Jr., Alexandre de A. Vieira, Lilian C. Burba, Leandro Burba, Carlos Furtado da Silva, Aline O. Tomás, Jackson, Douglas A. Falcão, Luciano Adamski, José Ferreira Neto, Rosemeire N. Fernandes, Gustavo Garbelotti, Fernando P. Miranda, Maria de Lourdes, Branco, Lourdes V. de Alencar, Diego Renan de Freitas, Odair Abraam da Silva, Hidezk Morohashi, Alexandra F. Mendes, Odair José do Carmo, Ronaldo A. Leal, Mauricio Z. Maciel, Rodrigo C. Calleja, Valéria Medina, Bruno Moreira Alves, Marissol Vanessa Rosa, Rosângela B. Mendes, Leila da S. Mendonça, Patrícia S. Freitas, Herbert R. de Araújo, Firmino E. de Araújo, Marilia Gabriela N. Carvalho, Danilo F. Queiroz, Alexandre R. Chaves, Deusdete G. do Nascimento, Luciana B. Santini, Estevam M. Cristão, Eduardo de Lima Pinto, Cláudio P. Coelho, Rogério Kenji Okuda, Ricardo A. Ferreira, Alessandra S. Gomes, Paulo V. P. Correa, Widame R. Vieira, Daniel de A. Passos, Anderson de A. Pereira, Linaide da S. Batista, Fernando G. José, Luis Antonio Santana F., Mônica L. Larroyol, Luciana B. Iokose, Danilo R. Hoffmann, Marcos Seiki Teruya, Fernando S. Santos, Jeremy Christian, Armando do Pelo da Silva, Otaciano Melo S. Jr., Vinicius N. Carvalho, Antonio P. de Menezes, José Roberto Camargo, Estela Mara Aoki, Luciana A. Burba, Luciana D. Iokose, Pedro Rocco Jr., Marcelo M. A. Santana, Paulo Shargorodsky, Kin Tavares, Denis T. Colloci e Thiago Tever.

WORLD GAMES ENTERPRISE, INC.

6175 N.W. 167th STREET MIAMI FLORIDA - 33015
phone (305) 362-1038 fax: (305) 362-8948

seu mundo dos games em Miami

agora exportando para o BRASIL

S.PAULO (011) 581-1353

BRASILIA (061) 242-3159

P.ALEGRE (0512) 22-6970

Super Mário 2

Nintendo

Quando você estiver entrando na 2ª porta, para subir do lado de cima, vá com a princesa ou o Luigi. Quando subir no pé de feijão, tá dentro, do lado de cima, pegue velocidade e pule do outro lado da cachoeira. Aperte o botão para baixo e deixe o Luigi ou a princesa brilharem. Desaperte o botão, mas sem mover o personagem do lugar. Deixe ele brilhando e pule para cima e pegue o rabanete (a bomba). Atire o rabanete na porta e entre. Repita a operação de brilhar dentro da porta e suba a escadaria de terra e encontrará uma coisa.

Felipe B. Hasegawa
São Paulo, SP

Rolling Thunder

Nintendo

Fase 3º - 6426099. Fase 5º - 1450064. Fase 7º - 6609809. Fase 9º - 3495242.

Carlos Henrique Almeida de Oliveira
Nova Iguaçu, RJ

Alex Kidd In Miracle World

Master

No castelo do lago Cragg (terceiro castelo), uma tela em que as interrogações ficam no ar em cima das lanças, quase impossíveis de serem pegas, mas com esta dica não. Basta você dar um soco no quarto tijolo da parede antes da escada (na mesma tela), que imediatamente aparecerá uma pedra sobre as lanças. Suba nela e pegue as interrogações. Se você pegou todas as interrogações desta tela, estas duas interrogações serão vida e bracelete.

Gustava G. Kawamura
V. Prudente, SP

Double Dragon III

Nintendo

Para selecionar as telas que você quiser. Aperte o start, fique segurando o start e aperte o botão A. Imediatamente vai mudar de tela. Repetir a operação para ir à tela desejada.

Ariel Sérgio Wollinger Martins
Taubaté, SP

The Revenge of Shinobi

Mega Drive

Quando começar o jogo, na fase 1-1, escolha FUSHIN, aperte o botão A. No início da fase 1-1 dê um salto duplo com shurikins, sairá uma mágica. E no final da fase 1-1, em cima do exit, dê um salto duplo com shurikins, que sairá um coração.

Jorge Rogério de Castro Filho
Barra Mansa, RJ

ESTRAT
DA GA

Dicas da maio
Enviadas por leitores es

Ninja Gaiden II

Nintendo

Para passar da aranha gigante deve se chegar até ela com o poder cheio e o tiro que solta fogo para cima. Assim é mole derrotá-la.

Carlos Henrique Almeida de Oliveira
Nova Iguaçu, RJ

Mickey Mouse

NINTENDO

Você pode escolher a fase que quiser começar. Pressionando simultaneamente as teclas A, B, select e start, usando esta combinação junto com o comando do joystick para cima, você vai direto para o castelo. Combinação mais joystick para baixo: navio pirata. Combinação mais esquerda: floresta. Combinação mais direita: oceano.

Felipe do Nascimento Barbosa
Niterói, RJ

Shadow Dancer

Mega Drive

Para conseguir seleções de fases, faça o seguinte. Quando aparecer a tela de apresentação, aperte simultaneamente os botões A, B, C, start e o direcional para baixo. Você pode escolher a fase que quiser curtir. Mas, ao passar de uma fase para outra, terá que começar de novo.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Tartarugas Ninja II

Nintendo

Para vencer o jogo é só ir apertando SELECT sempre e o seu life sempre voltará quando estiver acabando. Só funciona na fita japonesa.

Eduardo Gadotti Martins
Cidade Nova, RJ

Double Dragon III

Nintendo

Para passar de fase, aperte o início e o botão A ao mesmo tempo.

Orley Isaac Amex Macal
Praia Grande, SP

TÉGIAS ALERA

or qualidade.
espertos e muito criativos.

Thunder Force 3

Mega Drive

Para facilitar o jogo e passar facilmente pelos desafios, peça a ajuda de um amigo. Peça a ele que aperte continuamente o START no joystick, na entrada nº 2 do console. Peça para ele não pilotar a nave, pois pode-se jogar este jogo tanto na entrada 1 como na 2. Esse amigo apertando continuamente o start fará com que dê o efeito slow motion (câmara lenta).

Para se armar até os dentes, em qualquer momento do jogo, aperte o botão Start para dar pausa no jogo. Mova o direcional para cima dez vezes; aperte o direcional para baixo duas vezes e o botão B novamente. Você só pode fazer isso enquanto o medidor de energia estiver cheio. Em seguida, pressione o A para a "garra", e depois de tudo isso, aí sim, você pode soltar a pausa do jogo com o botão start.

Thénard Silva Maia Júnior
São Paulo, SP

Super Mário 3

Nintendo

A estratégia serve para você obter todos os objetos no começo do jogo. Logo que começar o jogo, aperte o botão B e depois solte o e segure o A e vá apertando o select. Aí, de repente, embaixo, no mapa vão aparecer os objetos. Só funciona no controle um.

Alexandro de M. S. Rego
São Paulo, SP

Bart Simpson X Spacial Mutants

NINTENDO

Na 2ª fase, no shopping de Springfield, existe uma dica para não cair no cimento fresco. Pule três vezes sobre o 2º bombom. O bombom levará Bart Simpson sem perigo até o final.

Marcio Henrique Pires
Arujá, SP

Jogos de Verão

Master

No Freesbi, para pegar os três discos é só fazer um bom arremesso que passe bem perto da linha superior e fazer a moça colocar as mãos para cima. Sem apertar o botão 2.

Alessandro Magno Montani
Santos, SP

HI-TOP GAME

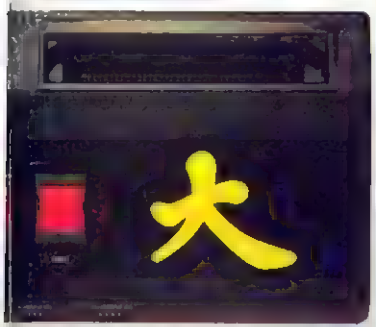
Da Milmar, com sete títulos

Por Eduardo Cruz

A [illegible] jogo [illegible] Milmar [illegible] Hi-Top Game [illegible] sete [illegible] cartuchos [illegible] Futebol, Puzzle, F-15, Tiles of Fate, Mesopotamia, Pinball e Tênis. [illegible] Hi-Top Game [illegible] Milmar [illegible] Atari [illegible] Dynacom [illegible] Polyvox [illegible] Milmar [illegible] Hi-Top Game [illegible] Milmar [illegible] Hi-Top Game [illegible] Milmar [illegible] Hi-Top Game

slot para cartucho na TV. Tem quatro botões frontais - o de força (on/reset), o de começo de jogo ou pausa (Start/Pause), o de seleção do jogo, fases, velocidade (select) e o de reinício (reset).

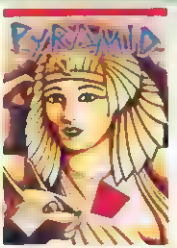
Os títulos disponíveis são sete, com uma novidade: o futebol. Os com bons gráficos e ação são Puzzle, F-15, Tiles of Fate, Double Strike, Pyramid e Krazy Kreatures.



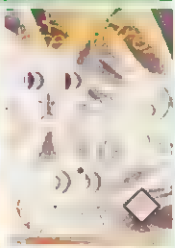
Compatível com o sistema Nintendo.

Joysticks anatômicos. Pouco ágeis.

DOUBLE STRIKE - outro jogo de guerra, porém desta vez a batalha aérea é vista pela lateral com desenhos pouco realistas. Mas enfim você poderá pilotar o seu Hawk-7 ao lado de um parceiro, se quiser.



PIRAMID - um jogo de encaixe onde você pode manipular a posição das pedras que vão caindo. O encaixe deve ser perfeito como nas pirâmides. Graficamente, é muito bonito.



KRAZY KREATURES - criaturas vão preenchendo os espaços vagos e você deve ordená-las e expulsá-las. Parece fácil, mas é desafiador. As loucas criaturas muitas vezes podem ser cães e gatos. Experimente.

TESTES/DICAS

Testamos o Hi-Top Game da Milmar e damos a seguinte dica: O console possui duas saídas distintas: uma normal do tipo "RF" acoplada na entrada da antena de sua TV, a outra com plugs "rca" divididos em áudio e vídeo, ideal para monitores ou TVs que têm entrada plugada. A saída de áudio independente permite a amplificação do som do jogo. O joystick que acompanha o console, apesar de anatômico, pode ser considerado por muitos pouco ágil, pode ser trocado por outro modelo, como o do Master System.

SUPERMÁQU

SIMPSONS
O Rapto de Maggie

Texto: Roberto Castelli/Chefe Fino

Conquistando os fãs paulistas, um novo jogo dos alopradosSimpsons. De última geração. Instalado pela Playland, ele pode ser curtido no West Plaza, Av. Antártica, Água Branca.

A família Simpson sai para um divertido passeio. Ao mesmo tempo, ocorre um assalto numa joalheria. O ladrão, fugindo, esbarra nos nossos heróis. O diamante espirra e cai na boca do bebê Maggie. O ladrão seqüestra Maggie, quer o diamante de volta. Que loucura!

Ajude Homer, Marge, Lisa e Bart a salvar seu querido bebê neste jogo que pode ser curtido, ao mesmo tempo, por quatro feras. Boa sorte!

Homer, Bart e Lisa no novo jogo dos Simpsons

SR-2
Simulador Coletivo de Aventuras

Ele se parece com um microônibus sem rodas. Forrado de carpete preto e janelas vedadas, pode receber até 12 passageiros da aventura.

Acomodado com segurança, o aventureiro vai curtir, durante 4 minutos e 28 segundos, a magia do SR-2, o novíssimo brinquedo de origem canadense, instalado pela Playland no Barra Shopping, na Barra da Tijuca, Rio.

Ele vai sentir na pele uma mistura de cinema 180 graus, somada a uma armação eletrônica de tirar o fôlego. Tudo temperado por um tremendo sistema hidráulico. Quando a aventura começa, as cadeiras se mexem, sopra um vento no rosto e o sistema sonoro simula - com perfeição, ruídos, solavancos, explosões, freadas.

É possível viver, três aventuras bem emocionantes. A primeira é um passeio numa montanha-russa, cópia fiel da maior do mundo, "King Island", instalada em Ohio. A segunda mistura todas as emoções de uma montanha-russa, num voo rasante em um hidroavião, maluquices em um trenó no gelo e um passeio num stock car. Na terceira, um buggy maluco anda em meio a tortuosas dunas de areia.

Cada semana é colocado no ar uma dessas aventuras, gerada por um cartucho parecido com os de um videogame.

O SR-2 tem cara de microônibus. Simula aventuras emocionantes, com corridas em dunas de areia, explosões e enormes bolas de fogo

INAS

Dois novos brinquedos Simpsons e Mad Dog estão fazendo a cabeça dos feras paulistas. No Hit Simulator coletivo de aventuras, o SR-2, é superatração. Emoção total.

Parte II

MAD DOG

Fotos: Roberto Candido/Ondas Press

O prefeito e sua filha foram tomados como reféns de Mad Dog Maccree. Sua missão é passar pelo bando de Mad Dog e alcançar o esconderijo onde estão os reféns. Atire em quem sacar a arma e boa sorte.

Dicas úteis. No início do jogo, treine pontaria atirando nas garrafas da cerca. Recarregue abaixando a arma.

Os quadros que aparecem na tela representam as fases do jogo. Você poderá apontar e atirar em cada etapa, obedecendo esta seqüência: salão, banco, celeiro, delegacia do xerife.

Dica legal. Na placa com direções "mine", você alcançará o mapa da mina atirando em objetos como rastelo, picareta, bacia, lampião...

Jogo para um jogador, de última geração, trazido pela Playland. Apresenta um realismo incrível. Na tela, atores de verdade duelam com você. No Shopping West Plaza.

Os reféns em perigo: Mad Dog, o prefeito e sua filha

Você duela com atores de verdade

Fotos: Ricardo Renault

IMPRESSÕES DE UM REPÓRTER AVENTUREIRO

"Eu andei no buggy (3ª aventura) e tive a sensação de estar dentro do carro, escalando e dando saltos em imensas dunas de areia. Tudo acontece em altíssima velocidade. Um buggy ultrapassa outros buggies. Espirra areia em nosso rosto. Depois, o maluco entra numa estrada e vai desembocar num campo minado. Bombas começam a explodir em nossa frente. O buggy tenta desviar. Até que uma das explosões provoca o aparecimento de uma imensa bola de fogo. O buggy não desvia e passa por dentro do fogaréu. É muito emocionante. O realismo é total. Fantástico! Vale a pena conferir."

Ricardo Renault

NOTAS & NOVIDADES

Foto: Divulgação Cinevideo

UM SONHO REALIZADO

André Volpato Júnior, comandante da World Games Enterprise Inc., com ramificação em Miami, Flórida, foi um dos milhares de leitores da Cinevideo/Games. Em especial, curtiu a matéria sobre o fera Ricardo Samezima de Souza.

André resolveu presentear a fera com a fita Mickey Mouse (Mega Drive), realizando um sonho de Ricardo Samezima.

O ferinha recebeu a fita e foi correndo jogar, assim que voltou do colégio. Saboreou os primeiros lances, ficou fascinado e exclamou: "Demais!"

GAMES NOW! NÚMERO 6

Já está à disposição dos gamemaníacos a edição de nº 6 da revista Games Now!, criada e realizada pelo fera Bruno Grosso.

A revista, com 30 a 40 páginas, em papel sulfite, xerocado, circula no prédio em que o Bruno mora e no colégio em que estuda. Agora, através da Cinevideo/Games, a publicação pode chegar às mãos dos feras de todo o Brasil.

No nº 6 vocês vão encontrar estratégias para NES, Master, Mega e Super Famicom. Lançamentos de Master nos EUA (Strider, Spiderman), Nintendo americano (Lazer Invasion, Adventures of Rad Gravity), Genesis e Mega (Warrior of Rome, Sword of Sodan), Super Famicom e Super Nes (Dragons Quest V, Ghost's Ghouls III). Points de compra, venda, troca.

Para adquirir a Games Now! nº 6, é só entrar em contato com o Bruno, pelo telefone (011) 549-2888. Os primeiros cinco números também estão à disposição dos gamemaníacos.

DUELO DE GIGANTES
A aventura continua!

Com respeito à matéria Duelo de Gigantes, publicada por Jô Elias, discordo sobre os dados fornecidos, conforme dados que colhi na Eletronic Gaming Monthly (junho 1991) e Gamepro (julho 1991) O correto é:

	SUPER FAMICOM	X	MEGA DRIVE
Processador	65816	X	68000
Freqüência	3,58 MHZ	X	7,6 MHZ
Cores Simultâneas	256	X	64
Paleta de cores	32 768	X	512
Canais de Som	8	X	10

CAPACIDADE DE MEMÓRIA DOS JOGOS EXISTENTES ATÉ O MOMENTO:

- SUPER FAMICOM - 8 Megas
- MEGA DRIVE - 12 Megas (cartucho Star Control, fabricado pela Ballistic).

Com estes dados podemos concluir que a velocidade de processamento do Super Famicom é muito inferior ao do Mega Drive. Que no áudio, também, o Mega Drive tem dois canais de som a mais. E a respeito de capacidade de memória dos cartuchos, o Mega Drive leva vantagem.

Jorge Chamma Jafet - Rio de Janeiro, RJ

ROBOT SERIES

Fotos: Eduardo Cruz

Fitas especiais para o robô da Nintendo.

A Nintendo lançou um robozinho que joga videogame com você, ou contra você. É equipamento que funciona com pilhas grandes, mede aproximadamente 30cm de altura e é composto por três peças: o robozinho, onde na cabeça você tem o sensor que deve ficar voltado para a tela da TV e dois braços mecânicos; um rotator que serve para colocar em giro dois pinos acionadores; e a garra de acionamento do joystick.

O funcionamento é simples: o robô capta os sinais luminosos da tela, decodifica, aciona suas garras que pegam os pinos (que ficam no rotator) e os coloca no encaixe do joystick, onde o peso acionará os comandos.

Existe um detalhe importante: o robô só deve ser utilizado nos jogos criados especialmente para ele. A Nintendo batizou essa série como "Robot Series" e um dos cartuchos acompanha o equipamento no ato da compra. É um acessório a mais, com preço girando em torno dos US$ 250. A Systemania importa o robozinho sob encomenda.

por Eduardo Cruz

Se você é um daqueles que já tentaram usar uma estratégia que saiu no jornal mas, na prática, não entendeu muito bem e quase estourou o joystick. Se você é mais um que ganhou um cartucho novinho, só que não tem a mínima idéia de como mudar de fase. Ou, se você é outro que leu a descrição de um jogo, se empolgou e quando comprou viu que não era nada daquilo que você esperava, talvez tenha chegado a solução.

GRADIENTE TRAZ GAMES DA NINTENDO PARA O BRASIL

por Marcos Petrucelli

Certa vez, André Goldfarb, 27, gerente de grupo de produtos da Tec Toy, revelou que esperava a entrada da Nintendo (Nintendo Entertainment System) no mercado brasileiro de videogame. "Só assim teremos com quem concorrer", disse ele. Pois bem, ao que tudo indica, os consoles e jogos da marca Nintendo estarão à disposição nas lojas brasileiras a partir de outubro/novembro, vindos pelas mãos da Gradiente.

Essa notícia, que antes era só especulação, agora se torna real. A Gradiente será a parceira da C.Itoh (empresa que detém os direitos da Nintendo no México e América Latina) na fabricação e distribuição dos consoles e games no Brasil. Só para se ter uma idéia do que isso significa, é bom conhecer um pouco dos números: a Nintendo Corporation, no Japão, teve uma receita nos EUA em 1990 de mais de US$ 3 bilhões e 400 milhões, que correspondem a 85,4% do mercado americano (o mercado mundial já beira os US$ 8 bilhões). A Tec Toy, em 89, faturou US$ 66 milhões, dando um salto para US$ 119 milhões no ano passado. Esses números justificam a posição atual da empresa no mercado brasileiro, onde detém 70%, superando os concorrentes.

Um dos diretores da C.Itoh revelou que a previsão é de ser lançado não só o videogame de mesa, o NES de 8 bits, como também os Game Boys portáteis. Além de, pelo menos, 10 cartuchos de ponta (lançamentos simultâneos com os EUA).

Hispano Lopes Fernandes, que é empresário da área de vídeo e também gamemaníaco, descobriu que a melhor maneira de dar uma dica é mostrando e assim surgiu a primeira revista dedicada ao videogame, só que em vídeo. A idéia é de uma revista mensal — em fita — que será vendida ou locada nas locadoras da sua cidade. O primeiro número já está saindo, com distribuição da Mundial Filmes. Bem-vindo ao mercado "Games em Vídeo".

LINGUAGEM E GÍRIAS DOS GAMEMANÍACOS (I)

por Bruno B. Grosso

BOSS
Monstro final de cada estágio. Muito mais difícil que os inimigos comuns.

TILT
Quando o jogo paralisa sozinho e não volta a funcionar.
É preciso apertar o RESET e começar tudo de novo.

ARCADE
Fliperama.

"VICIADO"
Superfera. Joga bastante. E chega ao final de quase todos os jogos.

PLAYER
"Energia" composta por quadradinhos que a personagem principal perde quando é atingido. Geralmente é composta por 16 quadradinhos.

1-UP
Vida.

POWER-UP
Quando o poder de fogo do personagem principal aumenta.

TRUQUE KONAMI
(Só válido para os jogos idealizados pela Konami.)
No início do jogo, mover o joystick para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, B, A, Start. Dependendo do jogo (Gradius, Super Contra, Contra), você ganha 10 ou 30 vidas.

PASSWORD
Código de acesso a determinada fase.

JOGOS FANTÁSTICOS para o Super Famicom

por Bruno B. Grosso

F-Zero. Corrida emocionante, gráficos bonitos e som ótimo

Golden Fox, a 438 Km/h

Em dezembro de 90, quase no Natal, os japoneses tiveram uma grande surpresa: o Super Famicom era lançado pela Nintendo do Japan. Junto com ele, alguns jogos maravilhosos.

Para este ano, a Nintendo prometeu, para o Super Famicom, jogos que tinham de 4 a 8 mega de memória. O jogo (sem dúvida) mais esperado foi o *Dragon Quest V*. A empresa atendeu a pedidos: lançar um jogo, pelo menos, para cada estilo. *Actraiser* jogo de ação, *Pilotwing* (que antes se chamava Flight Club) é um jogo de simulação. *F-Zero* simulação de corridas futuristas. E *Zelda III*, que tem como tema principal o RPG Action.

F-Zero É o simulador do ano 2560. É uma emocionante corrida de carros a jato, que se passa por diversas pistas, algumas repletas de água. Em *F-Zero* você poderá escolher entre quatro pilotos, cada um com um carro e características diferentes. Blue Falcon, pilotado por Capitão Falcon (o mocinho da história), pode atingir uma velocidade de 457 km/h. Golden Fox atinge em média 438 km/h e é pilotado pelo Dr. Stewart. Wild Goose é pilotado por Pico, um extraterrestre, e atinge a marca de 462 km/h. Fire Stingray é o mais veloz de todos, corre a 478 km/h e é pilotado por Samurai Goroh, um mau caráter.

Ao todo, *F-Zero* acontece em sete pistas: Mute City, Big Blue, Sand Ocean, Death Wind, Silence, White Land e Port Town. Os botões R e L servem para fazer uma curva mais fechada nas pistas. E o direcional para dirigir o seu carro escolhido.

Os gráficos do *F-Zero* são muito bonitos. O som é ótimo.

Gradius III inventado pela Konami e autorizado a funcionar no Super Famicom. Você, sem dúvida, já curtiu R-Type ou simplesmente Gradius. Os três jogos se passam no espaço. O sujeito principal é uma nave espacial equipada com laseres e raios poderosos que só tem uma finalidade: matar os aliens inimigos que estão conquistando o espaço.

Em *Gradius III* existem sete tipos de armas que você poderá usar contra os inimigos. Os inimigos finais de cada estágio ("Bosses") são ultradetalhados e mais difíceis de destruir.

O jogo *Gradius III* é muito bem feito. Nota dez para os gráficos.

O GAME NA TV

Alex Kidd, Bart e família Simpsons invadem a tela da Globo. Na TV Bandeirantes, dicas e novos lançamentos. Até na MTV...

por Marcos Petrucelli

No mundo dos games, tudo pode acontecer. Um filme vira jogo (Tartarugas Ninjas, Dick Tracy etc.), um jogo vira filme (Double Dragon ■ Super Mario, ainda inéditos), um desenho vira jogo (A Pequena Sereia, que acaba de ser lançado nos EUA) e um jogo passa na TV, em forma de desenho animado.

Quem assiste ao Xou da Xuxa, todas as manhãs na Rede Globo, pode ver os desenhos do Alex Kidd, que em games faz o maior sucesso (tanto que até vem na memória do Master System). ■ Xou da Xuxa ainda apresenta os desenhos dos Caça Fantasmas (Master System) ■ Tartarugas Ninjas. Este último, o grande hit dos games domésticos, portáteis, fliperamas e cinema. Aliás, o cinema deu origem a essa febre que nunca acaba.

Ainda na Rede Globo, o Video Show, programa de variedades apresentado aos sábados, fechou um acordo com a Tec Toy e mostra ao telespectador todas as novidades e dicas incríveis dos jogos do Master System ■ Mega Drive. No domingo, às 10 horas, ■ a vez de Bart Simpson tomar conta da tela da TV. Hoje, o desenho dos Simpsons é o mais visto na TV americana e tudo o que puder imaginar em termos de merchandising existe: camiseta, boné, lápis, caneta ■, claro, videogame.

Na TV Bandeirantes, não é muito diferente. Mário Câmara Filho, proprietário da locadora de games Dimensão (veja endereços na relação de serviços), e ■ produtor, pesquisador ■ apresentador de um espaço dedicado aos games todo sábado, às 10 horas. Mário dá todas as dicas dos lançamentos (Sega e Nintendo) de cartuchos, consoles, acessórios e ainda ensina truques ■ estratégias para um melhor desempenho na partida.

Quem estiver assistindo ■ programação de clips musicais da MTV (canal 32 UHF) e de repente ouvir uma conversa de games não deve se assustar. A Music Television também entrou nessa. Não se trata de um programa especializado, mas sim alguns flashes de vez em quando, onde o repórter Serginho faz matérias interessantes sobre ■ mundão dos jogos de vídeo. Sérgio visita as locadoras e mostra como está o agito, se as crianças estão gostando dos lançamentos e quais são eles. Tudo de forma muito animada, com trilha sonora ao fundo tirada dos próprios jogos. Excelente idéia!

Alex Kidd, sucesso no Xou da Xuxa.

Os Simpsons, aprontando todas, na Globo.

A MAGIA DE LUC

Por Eduardo Cruz

Quem já torceu por Luke Skywalker, Indiana Jones ou pelo herói de "De Volta para o Futuro" pode agora ajudá-los a vencer os incríveis desafios que George Lucas, Steven Spielberg e Robert Zemecks criaram no cinema. Isso porque a Lucas-Film Games (representada no Brasil pela Brasoft Games) desenvolveu jogos para computador e para Nintendo alguns dos maiores sucessos do cinema.

O primeiro jogo que teve como base um filme de Steven Spielberg foi "E.T.". O antigo lançamento da Atari é primário frente à resolução gráfica dos atuais jogos desenvolvidos pela empresa de George Lucas, mas na época fez grande sucesso, uma vez que todos queriam ajudar o alienígeno a juntar as peças para montar o telefone e escapar das mãos dos médicos e homens do FBI.

A Lucas-Film Games surgiu da idéia de desenvolver jogos à partir das situações dos filmes que já são trucados e têm seus efeitos especiais (em sua maioria computadorizados) realizados pela Industrial Light & Magic, ambas do grupo de empresas de George Lucas. Entre esses filmes incluem-se alguns de Spielberg, amigo e sócio de muitas empreitadas.

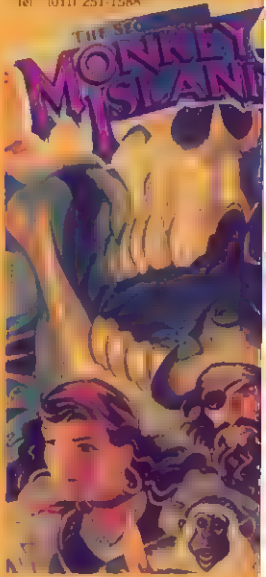
Os jogos desenvolvidos pela empresa são, basicamente, para computadores da linha PC, Amiga e Atari ST, para Apple 2, Tandy e alguns em versão para Nintendo. No Brasil, a Brasoft oferece dois jogos inspirados em "Indiana Jones e a Última Cruzada" para IBM-PC.

Com muito cuidado, a Lucas-Film Games lança seus jogos para consoles, uma vez que o produto criado para PC tem qualidade muito superior de definição, tanto de áudio como gráfica. O "Stars Wars", por exemplo, deverá ser brevemente lançado pela Nintendo, uma vez que já está tendo seu programa adaptado para 16 bits.

Os jogos estão divididos em três grupos. O primeiro é de Aventuras Gráficas, com o jogador ajudando o personagem a decifrar enigmas. É nesta categoria que encontramos "Indiana Jones e a Última Cruzada". O segundo é dedicado a simuladores de vôo e batalhas aéreas, com títulos como "Battlehawks 1942", que mostra a batalha entre

GAME SERVICE

Você encontra "Indiana Jones e a Última Cruzada" na versão IBM-PC na **Brasoft**
Tel.: (011) 251-1588



Nas telas do micro, Indy em busca da Atlântida.

GAS & SPIELBERG

americanos e japoneses nos céus do Pacífico. A novidade é "Secret Weapons of the Luftwaffe", onde o jogador volta à Segunda Guerra Mundial, na Europa, e têm em mãos a hipótese de Hitler ter conseguido concluir um de seus obscuros projetos.

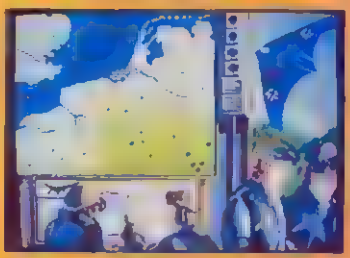
O terceiro grupo são os de jogos de ação encabeçados por "Indiana Jones" e que incluem, ainda, "Pipe Dream", "Night Shift" e o incrível "The Secret of Monkey Island". Fascinante também é a versão (que nunca será filmada) com Indiana Jones indo em busca da Atlântida.

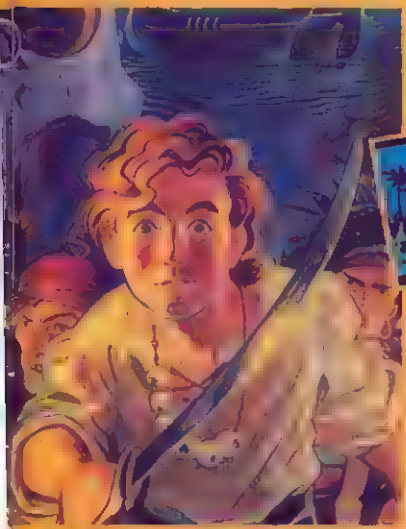
Nas locadoras, você encontra cartuchos da linha Nintendo para "Indiana Jones e a Última Cruzada" e "De Volta para o Futuro" em mais de uma versão. Dê uma mãozinha para o seu herói predileto e boa sorte.

"E.T.", pela Atari. Grar de sucesso em games.

"Star Wars", breve em consoles de 16 bits.

"In Secret Weapons of the Luftwaffe" de volta para a 2ª Guerra Mundial.





"Night Shift" e "The Secret of Monkey Island". Para micro.

LOJA DE CONVENIÊNCIA
Pra facilitar a vida do gamemaníaco

Com tantas locadoras de games espalhadas pela cidade, era difícil imaginar que alguém inventaria algo diferente, que fizesse um gamemaníaco sair de seu bairro para conhecê-la. Mas a febre eletrônica provou que está sempre cheia de surpresas e novidades. Inaugurada no dia 12 de junho passado, a Super Games é a primeira loja de conveniência de games do país. Ela fica na alameda Barros, 945, no bairro de Higienópolis, em São Paulo. A Super Games trouxe um novo conceito, que também começa a pintar nos Estados Unidos. Em suas prateleiras, o gamemaníaco irá encontrar filmes para fotografar os seus recordes, fitas de vídeo – junto com as instruções – para gravar os jogos que terminou e uma porção de chocolates e guloseimas importadas. Pode-se alugar cartuchos de Atari a Mega Drive e até encontrar os lançamentos mais quentes de Game Boy. Fazem também assistência técnica.

É verdade que apenas isso não atrairia tantos gamemaníacos de outras partes da cidade. Acontece que a Super Games criou duas "achives cabines de teste, uma para Sega e outra para Nintendo. Elas são escuras e têm grandes TVs e som estéreo. Antes de comprar ou alugar um cartucho, você poderá experimentar o jogo. "Não queremos que um garoto leve um cartucho e descubra depois que não era aquilo que ele estava querendo", justifica André Nudelman, 33 anos, um dos sócios. Muitas locadoras pensam exatamente o contrário. Se o garoto levar um cartucho e não gostar, precisará gastar mais dinheiro com outro. "Aqui ninguém se arrepende depois", completa Nudelman. Outra facilidade criada para a alegria dos clientes é o balcão de usados. Quem quiser vender os jogos ou consoles que não usa mais, pode deixá-los na loja. A Super Games irá vendê-los e cobrará uma pequena taxa de serviço. Qual é a vantagem? O próprio cliente estabelece o preço que quer pela mercadoria. Em outros lugares, a própria locadora costuma comprar – por um preço bem baixo – e revender o equipamento depois. As revistas usadas valem descontos na compra de novas.

Para agitar ainda mais, a Super Games vem fazendo uma série de promoções especiais. Todas bem sacadas. Em setembro, por exemplo, haverá a "Semana Super Mario". Quem se chamar Mario – ou for acompanhado por alguém chamado Mario – irá receber descontos para se divertir comprar ou alugar cartuchos. No Dia das Bruxas, no finalzinho de outubro, acontecerá ainda uma festa com o jogo Castle Illusions. Todos os meses, são realizados campeonatos nas cabines de teste, aberto para sócios e não-sócios. Em breve, circulará ainda um boletim informativo, com estratégias descobertas na loja e lançamentos. O telefone da Super Games, que também vende cartuchos, acessórios e consoles para todo o Brasil pelo correio, é (011) 825-4317. A Super Games funciona todos os dias da semana.

Na Super Games, cabines de testes para o Sega e Nintendo.

No balcão de usados, o cliente estabelece o preço final.

Por Léo Varella / Fotos: Cristovão Avila

MSX e PC

Emoção nas telas do seu micro

ROAD FIGHTER

Um game de corridas em seis fases, que é relativamente simples para jogadores que sabem algumas dicas. Você pode se safar das batidas pressionando as setas de direção do teclado para a esquerda e para a direita rapidamente. A partir da terceira fase, aparecerão pegas de óleo e água, evite-as permanecendo à direita da tela. Cuidado também com os carros roxos e com os caminhões, eles são muito traiçoeiros. O interessante deste game é o mapa que ele oferece no começo. Este dá informações sobre o terreno das próximas fases, além de informar onde você está quando passa por fases intermediárias.

SIMBARA

Este game está virando sensação entre os ecólogos americanos. Um jogo de simulação. Você simula que é Deus. Começa com a escolha de mundos. O objetivo é povoar o planeta sem destruí-lo. Como progresso da civilização decorrem guerras, pestes e mais um monte de catástrofes. Mas você pode mudar o clima (pode fazer chover mais ou nevar menos), a evolução (pode-se dotar os peixes de inteligência), além de uma variedade de opções. Este game ainda não foi lançado no Brasil, mas, sem dúvida, será a sensação na ECO-92. Aqui está uma prévia da abordagem sobre este mercado emergente de games para computador. Aguardem novos jogos, bem como novas dicas.

Não existe uma suposta rivalidade entre games do MSX contra os de PC e compatíveis. Primeiro, pelo anacronismo do MSX, que ■ fabricado hoje em dia quase única ■ exclusivamente pela Gradiente. Segundo, pela capacidade de memória dos dois tipos de computadores pessoais.

O MSX, um microcomputador de segunda geração, foi lançado no Brasil no começo dos anos 80, tem capacidade para editar textos, fazer algumas planilhas comerciais e pode ser usado como computador caseiro (orçamento da casa, livro de receitas etc.). Os computadores da linha PC (aí se incluem o XT ■ ■ AT), pelo contrário, são micros de terceira geração, com hard-disk opcional, que podem proporcionar, além de recursos gráficos incríveis, uma bela memória (pode-se guardar a Enciclopédia Britânica inteira em um winchester de 40 Mb ■ ainda sobra espaço).

Os custos, assim como ■ capacidade dos dois micros, são bem diferentes. Enquanto um MSX, com todos os seus periféricos (teclado, drive ■ programa principal), custa em torno de US$ 500, um PC-AT com um hard-disk de 40 Mb, teclado, dois drives ■ um mouse está por volta de US$ 4.000. Mas esta comparação ■ injusta. São micros de gerações completamente diferentes.

Os games, por outro lado, têm suas peculiaridades. Os jogos de MSX se tornaram clássicos ■ têm um mercado de aficcionados. Já os de PC são, quase todos, grandes novidades. Aqui vão alguns exemplos.

SUPER SOCCER

Trata-se de um dos grandes clássicos dos games de MSX. O futebol convencional com escolha de uniforme para o time. Você pode jogar contra um amigo ou contra seu próprio MSX. Os comandos são simples. ENTER e BACK SPACE. O primeiro faz ou defensiva e defende quando atacado, o segundo chuta na ofensiva e dá carrinhos quando está em perigo. Um dos maiores clássicos do MSX.

DESEJO DE MATAR 3

O game nos faz recordar o filme no qual Charles Bronson chega a um bairro de subúrbio para vingar a morte de um grande amigo, assassinado por uma gangue de adolescentes. No começo, você vê na tela o mapa do bairro e terá uma boa quantidade de armas ao seu dispor: bazuca, metralhadora, submetralhadora, rifle, revólver e faca, sem deixar de um colete à prova de balas. O objetivo do jogo é obvio: aniquilar a gangue de facínoras, deixando o chefe para o final. Quando você perde pontos, as armas ficam mais leves, abandonando o seu poder de fogo.

O game não tem um gráfico bem definido, afinal só possui 100Kb, mas é emocionante e relativamente fácil de jogar. Algumas curiosidades: dois extermínios retiram o corpo de qualquer um que você matar e o colete à prova de balas, geralmente se encontra dentro dos edifícios do bairro.

ELEVATOR ACTION

Este é um jogo que fez muito sucesso no começo da década de 80, nos fliperamas da cidade. Um agente secreto desce de helicóptero no alto de um edifício e, então, anda até o topo por meio de um elevador. Mata bandidos e entra em portas para ganhar pontos até chegar ao seu objetivo. Sáo muitas fases, não muito, mas o grau de dificuldade varia um pouco a cada fase, mudando também as cores do cenário. Para passar de uma fase para outra é preciso o jogo todo, ou terá que entrar em todas as portas vermelhas, que aparecerem.

CIRCUS CHARLIE

Um jogo infantil, para iniciantes, mas ao mesmo tempo um clássico. No game existem 6 nós fases, todas elas pertencentes a um circo. Na primeira você é passado por cima de obstáculos de fogo (quente o Satan Bar para pular). Na segunda, pode-se pular com a bambolear os macacos. Depois, role em enormes bolas. Na quarta fase, monte no cavalo, saltando com cuidado e termine enfrentando os perigos do trapézio.

COMBAT PILOT

Um perfeito simulador de voo. Aqui você é um piloto de F-16 em caça da Força Aérea Americana. Depois de entrar com uma vasta gama de manual (a maioria dos jogos de F-16 tem estas coisas, para evitar pirataria) você escolhe a missão. Ela pode ser de caça aéreo, bombardeio ou salvamento. Escolhido o tipo de jogo, cabe ao usuário optar o nível. Mísseis, ataques de pequenos aviões e mísseis terra-ar ficam mais difíceis em um nível. O mais fácil não chega a ser fácil. Todos chegam à mesma missão. Este jogo não precisa de placa de vídeo 3D, mas o melhor resultado sempre pede a troca de chipset.

VEGAS GAMBLER

Este jogo pode ser chamado de a dieta. Vários jogos de cassino em um só jogo. O interessante é que você começa só com 100 dólares e tem que ir embora com mais. No início você só consegue apostar 10$ por vez para jogar cada. Tem Caça-Níqueis, Black Jack, Poquer, Roleta. Se a sorte não sorrir para você, não há problema. O casino vai emprestar mais, até 1.000$ até que você consiga pagar.

LIFE AND DEATH

Este não é um jogo para qualquer um. Extremamente triste. Trata-se de uma simulação bem humorada de um curso de medicina. Você é um médico que tenta salvar ou não seus pacientes. Tendo uma boa performance, o aluno não passará para a próxima fase. Na primeira, você é um paramédico em ambulância, depois um cirurgião e, por fim, um neurocirurgião. A quantidade de operações e mortes é tão grande que você nem se dá conta. Se você errar, não há perigo de processos, só um superior amplamente o mandará de volta para a escola de medicina.

GAME SERVICE

Alugar, comprar, consertar.

por Marcos Petrucelli (SP) e Ricardo Renault (RJ)

Rio de Janeiro

Game Shop - Av das Américas, 4790 Loja 221 Centro Profissional Barra Shopping - Barra Mais de 500 títulos para Nintendo, Phantom, Master, Mega Drive e Game Boy. Os associados ganham adesivos para seus carros e há um sorteio por mês. A placa sorteada ganha prêmios como limpador de cabeçotes de videogames e locações grátis. Segunda a sábado 10 às 19h30

Copacabana Video Film - Av N. S. Copacabana, 978 Subsolo/ja 207 Tel. 521 7396 Mais de 220 títulos para Nintendo, Phantom, Bit System, Top Game e Mega Drive. Especializada no conserto de videogames e acessórios. Segunda a sexta 9 às 19h Sábado 9 às 14h

Videoteca - Rua Jardim Botânico, 57 - Loja H - Tel.: 266-1946 Mais de 60 títulos para Nintendo, Phantom, Master e Mega Drive. Segunda à sexta 10 às 21h Sábado 10 às 19h. Domingo 11 às 19h

Flight Video - Rua São Januário 153 Sala 205 São Cristóvão Tel.: 580-5208 Mais de 70 títulos para Phantom, Master e Top Game Segunda a quinta 12h30 às 19h30 Sexta 11 às 19h30. Sábado 9 às 13h30.

Video Country - Rua Santa Clara, 376 - Loja B - Copacabana - Tel.: 255-7601. Mais de 50 títulos para Nintendo, Bit System e Phantom Segunda a sexta 10 às 20h Sábado 10 às 14h

Ariel's Video - Rua Dark de Matos, 230 - Higienópolis Posto Shell Mais de 40 títulos para Master, Phantom e Atari Segunda a sábado 10 às 20h

Macedônia Video Clube - Rua do Catete, 311 - Loja 110 - Largo do Machado Tel. 265 5449/225 3131 Mais de 150 títulos para Phantom, Nintendo e Master. Segunda a sábado 10 às 20h

Ramanagul Video - Rua Jardim Botânico, 595/202 Tel. 294 6396 Mais de 40 títulos para Nintendo, Phantom e Master Segunda a sexta 8h30 às 20h Sábado 8h30 às 19h

N.W. Video - Rua Barão do Bom Retiro 2281 Graju. Tel.: 577 2366 Mais de 30 títulos para o sistema Phantom Segunda a sexta 9 às 19h Sábado 9 às 18h

Video Game Center - Rua Conde de Bonfim, 346 Sobreloja 207 Tijuca Tel. 204 0798/228 4040 Mais de 950 títulos para Dynavision II, Mega Drive, Nintendo, Phantom, Master, Genesis, Atari, CCE, Game Boy e Game Gear. Segunda a sexta, 9 às 20h Sábado, 9 às 18h Entrega a domicílio na Tijuca.

Bringuedson - Rua Barone sa,457 - B (em frente a Praça Seca) - Jacarepaguá - Tel.: 359 3395. Mais de 100 títulos para Master, Phantom, Mega Drive e Nintendo. Segunda a sexta: 9 às 20h. Sábado: 9 às 19h

JAM Locadora - Av N. S. Copacabana, 978 - Sala 207 Copacabana Tel. 521 7396 Mais de 140 títulos para Phantom Nintendo, Bit System e Mega Drive Fornece assistência técnica para Phantom e Nintendo. Segunda a sexta 9 às 19h. Sábado: 9 às 14h

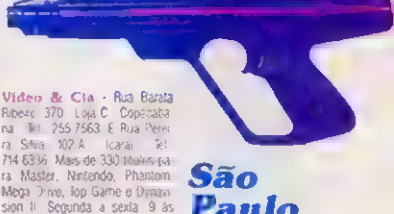
HR Video Locadora - Av. Armando Lombardi, 205 - Loja 102 (ao lado do La Mole) Barra da Tijuca Tel. 399-1022 Mais de 160 títulos para Phantom, Nintendo, Bit System e Mega Drive Segunda a sábado 10 às 22h Domingos e feriados 10 às 18h

Data Movie Video - Rua Visconde de Pirajá, 550 - Sobreloja 122 Ipanema Tel. 259-4596/259-3741 Mais de 500 títulos para Phantom, Nintendo, Master, Genesis e Mega Drive. Segunda a sexta: 10 às 19h Sábado: 9h30 às 18h

175 Videoclube Locadora - Rua Haddock Lobo, 175 B Tijuca Tel. 293-6196 Mais de 40 títulos para Phantom, Nintendo, Master, Atari e Mega Drive. Segunda a sexta 8 às 19h Sábado 9 às 16h

Grease Video Club Locadora - Rua André Cavalcanti, 43 - Centro - Tel.: 232-1061 Mais de 110 títulos para Phantom, Nintendo e Master Segunda a sexta 9 às 19h. Sábado 9 às 18h

Rainbow Video Locadora - Praia de Botafogo, 324 - Loja B Botafogo Mais de 70 títulos para Phantom, Nintendo, Bit System, Top Game Segunda a sexta 10 às 19h Sábado 9 às 13h



Video & Cia - Rua Barata Ribeiro 370 Loja C Copacabana Tel. 255 7563 E Rua Pereira Saraiva 102 A Icaraí Tel. 714 6316 Mais de 330 títulos para Master, Nintendo, Phantom, Mega Drive, Top Game e Dynavision II Segunda a sexta 9 às 20h Sábado: 9 às 18h.

Take 1 Video & Games - Rua Visconde de Pirajá, 261 - Loja K Ipanema Tel.: 521 6098. Mais de 100 títulos para Nintendo, Master e Genesis Segunda a sábado 10 às 19h Entrega a domicílio

Blue Sky Video - Rua Von Martius, 325 Jardim Botânico Tel. 239 1492 Mais de 100 títulos para Phantom e Nintendo. Segunda à sexta 10 às 21h Sábado 11 às 18h

Icaral Video Clube - Rua Cel. Moreira, 229 - Loja 234 - Shopping Icaraí Tel.: 714-1899 Mais de 70 títulos para Master e Phantom Segunda a sexta 9 às 20h Sábado 9 às 18h

360 Video Game Locadora - R. Carvalho Alvim, 360 Tijuca. Mais de 150 títulos para Master e Phantom. Segunda a sábado 9 às 20h Domingo 12 às 16h.

São Paulo

Gameland - Av. Pompéia, 510 Tel.: 864 8760. Locação de Nintendo (japonês e americano), Phantom System, Master System, Mega Drive, Sega Genesis e venda de jogos, consoles e acessórios. Game Boy, Nintendo, Super Famicom, PC Engine, Mega Drive, Sega Gênesis, Neo Geo. Venda de programas para Amiga. Serviços: assistência técnica para todo tipo de videogame e computador Amiga e MSX. Assessoria para montagem de novas locadoras e implantação de videogame em videolocadoras, sistema de franquia ou sociedade. Segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados e domingos, das 10 às 18h.

Dicomp - R. Santa Ifigênia, 265 1º andar sala 15 Tel. 223-5100 Somente venda de consoles, acessórios e cartuchos (menos Mega Drive). De segunda à

sexta, das 9h30 às 18h. Sábados, das 9h às 13h.

Massimus Video - R. Dr. Amâncio de Carvalho, 308 - Tel.: 544-1449. E. R. Sena Madureira, 535 - Tel.: 570-8734. Mais de 400 cartuchos de todos os sistemas disponíveis (menos Game Boy). De segunda a sábado, das 10 às 22h. Domingos e feriados, das 10 às 20h

Pró-Vídeo - R. Caraíbas, 973 - Pompéia. Tel.: 864-2935. Mais de 150 cartuchos para o Atari e todos os sistemas, incluindo o Genesis. Para venda e locação (também para consoles). De segunda à sexta, das 11 às 21h. Sábados, das 10 às 21h. Domingos e feriados, das 13 às 20h.

Real Video Shop Games - Av. Paes de Barros, 2.959 - Moca - Tel.: 914-7121. Av. Conselheiro Moreira de Barros, 207 - Santana - Tel.: 950-5379. R. Bartira, 505 - Perdizes - Tel.: 263-7210. R. Baronesa de Itu, 96 - Higienópolis - Tel.: 67-1714. Av. Alberto Andaraós, 3.333 - Tel.: (0172) 33-4300 - São José do Rio Preto. Mais de 500 cartuchos para todos os sistemas, inclusive Game Boy, Genesis e Turbo Grafx. Locação de consoles e acessórios. De segunda a sábado, das 10 às 20h.

CATV - R. Sta. Efigênia, 44 - Centro - Tel.: 229-5877. Somente para venda. Jogos para todos os sistemas. Várias novidades nacionais e importadas. Para qualquer dúvida quanto aos jogos, a CATV mantém uma linha direta - Disc Game, a partir das 15h. De segunda à sexta, das 8 às 18h. Sábados, das 9h30 às 12h30.

Adami Video - Av. Engenheiro Heitor Antonio Eiras Garcia, 824 - Butantã - Tel.: 869-9203. Mais de 50 cartuchos para Nintendo japonês e americano e de mais sistemas. De segunda à sexta, das 9 às 21h. Sábados, das 9h30 às 19h. Domingos, das 14 às 19h.

Primeranus Video - Av. do Oratório, 3.596 - Parque São Lucas - Tel.: 216-3478. Mais de 100 cartuchos para todos os sistemas. Locação de acessórios e assistência técnica especializada. De segunda a sábado, das 10 às 20h30. Domingos, das 10 às 15h.

Click Video - R. Javorahu, 135 - Freguesia do Ó - Tel.: 858-1266. Mais de 120 cartuchos para todos os sistemas. Locação de adaptadores. De segunda à sexta, das 9h30 às 20h. Sábados, das 9 às 17h.

Pop Art - Av. Heitor Penteado, 1.570 - Sumaré - Tel.: 263-8377. Shopping Jardim Sul - Loja 142 - Morumbi. Mais de 200 cartuchos para todos os sistemas, incluindo Atari e MSX. Locação de adaptadores e pistolas. Heitor, de segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados, das 9 às 19h. Shopping, de segunda a sábado, das 10 às 22h. Domingos, das 12 às 20h.

Audicomp - R. Dr. Cesar, 71 - Santana - Tel.: 950-8148. Locação e venda de cartuchos, micros (novos e usados) e consolos. De segunda a sábado, das 9 às 20h.

Bruno Blois - R. Barão do Triunfo, 347 - Centro - Tel.: 61-7248. Mais de 50 cartuchos, todos os sistemas, para locação. Mais de 80 cartuchos, todos os sistemas, para venda. De segunda à sexta, das 9 às 19h. Sábados, das 9 às 13h.

Progames - R. Albion, 55 - 2º andar - Lapa - Tel.: 831-5787/261-7935. Av. Paulo Faccini, 525 - Guarulhos - Tel.: 209-0971. R. Serra do Japi, 766 - Tatuapé. Mais de 650 cartuchos de todos os sistemas. Para venda e locação, incluindo consoles e acessórios. Locação para qualquer cidade do Brasil, através do Game Clube. De segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados, das 9 às 16h.

Video Leste - R. 24 de Maio, 77 - 14º andar - Centro - Tel.: 222-9166. Mais de 100 cartuchos de todos os sistemas, somente para venda. Assistência técnica total. De segunda a sábado, das 9 às 19h.

Dimensão - R. Santa Virgínia, 107 - Tatuapé - Tel.: 217-7161/296-4928. R. Afonso Celso, 771 - V. Mariana - Tel.: 884-8151/884-8152. R. Xavier de Toledo, 210 - 2º andar - Centro - Tel.: 35-3226/34-8391. R. Alfredo Pujol, 481 - Santana. R. Padre

Manoel da Nóbrega, 235 - Santo André. Av. Andradas Neves, 1.654 - Campinas. Mais de 2.000 cartuchos para todos os sistemas, incluindo Super Famicom, Neo Geo, Game Boy e PC Engine, para locação e venda. Assistência técnica especializada em cartuchos, consoles e acessórios. Consoles e acessórios para locação. De segunda à sexta, das 10 às 21h. Sábados, das 10 às 17h.

Vip Video - R. Verbo Divino, 214 - Santo Amaro - Tel.: 522-4394. Mais de 90 cartuchos para todos os sistemas. Acessórios para venda e locação. De segunda a sábado, das 9 às 20h.

Tao - Home Video - Rua Herval, 338 - Belém - Tel.: 264-5452. Cartuchos para Mega Drive, Nintendo e Master System. Segunda a quinta: 10 às 21h. Sexta a sábado: 10 às 22h. Domingo: 10 às 18h.

Ciber Games - Av. Maria Amália Lopes de Azevedo, 678 - Sala 3 - Tremembé - Tel.: 952-6873. Locação de cartuchos para todos os sistemas, nacionais e importados. Novidades todas as semanas. Segunda a sexta: 9 às 19h. Sábado: 9 às 18h

Tilty's Video & Games - Rua São Felipe, 200-A - Tatuapé - Tel.: 293-6569. Com mais de 400 cartuchos para alugar. Master e Mega: temos todos os cartuchos do catálogo nacional. Todas as novidades para Phantom, Super Charger, Dynavision II, Nintendo japonês e americano, Bit System. Adaptadores, pistolas, luvas Power Glove, Power Tron... Também os novos joysticks Asa, Manche, Arcade para o Master e Mega Drive: Segunda a sexta: 10 às 20h. Sábado: 10 às 17h.

Systemânia - Av. Morumbi, 8215 - Brooklin - Tel.: 542-2841/530-5248. Comércio e locação de consoles, acessórios e games. Mais de 500 títulos, incluindo "wild games" Atari. Colleco e Intelevision. Segunda a sábado: 9 às 20h.

Problem Magazine Ltda. - R. Dr. Cesar, 122 - Santana (próximo do Metrô Santana) - Tel.: 290-4723. Nintendo, Master, Mega Drive, Game Gear. Fitas importadas. Aluga fitas, consoles e periféricos. Presta assistência técnica. Segunda a sexta: 8h30 às 19h. Sábado: 8h30 às 17h.

Lub Clube Game - R. Barão de Jaceguai, 1607 - Campo Belo - Tel.: 542-5340. Locação de mais de 200 cartuchos para Master, Mega Drive, Phantom, Nintendo americano e japonês e acessórios. Segunda a sexta: 11h às 20h. Sábado: 11h às 19h. Inscrição grátis e estacionamento para clientes.

Maceió

Super Games - Galeria Safe Coqueiros - Loja 8 - Pajuçara - Maceió, Alagoas (CEP 57035). A primeira loja especializada no Nordeste. Mais de 150 títulos Nintendo e Sega, com jogos da Super Charger, além do Game-Boy e seus cartuchos. Vende ou aluga consoles e cartuchos. Apresenta sempre os mais recentes lançamentos do mercado. As principais atrações são: Tartarugas Ninja II, Batman, Robocop, Doutor Mario, Supercontra, Tico e Teco e Rockman 3.

GAME SERVICE
Para anunciar: (011) 270-6366

APROXIMANDO PAIS & FILHOS

Fotos: Cristovam Avlis

Victor Rebouças, *39 anos, publicitário, diretor presidente da Zen Comunicação. Tem dois filhos, de mães diferentes, a* **Cristiana**, *de 13 anos, e o* **Alexandre**, *de 8 anos.*

"Alexandre nasceu com a aptidão para a nova era. Com quatro anos, já havia descoberto como mexer num videocassete. Aos seis, ganhou um Master. A Cristiana ganhou um CCE. Veio aquele lance de trocar fitas com os amigos. Recentemente, Alexandre ganhou um Mega Drive dos avós maternos.

No início, tive uma resistência ao videogame. Cheguei a tentar desestimulá-los, mas fizemos um pacto: me aproximaria desde que não nos afastássemos do mundo natural.

Agora, eu jogo todos os jogos deles. É um instante meio mágico. Com certeza, se não fosse meu filho, eu não teria essa mania."

Brasílio Alcântara Machado, *publicitário da BBC, 34 anos, pai de duas filhas,* **Marcela**, *de 5 anos, e* **Clara**, *de 2.*

"Tenho um Bit System e um Gameboy. Gosto muito do Super Mário e algumas vezes já salvei a princesa. Comecei a ter contato com os games quando minha agência atendeu à conta da Dismac. Atualmente, fico pelo menos uma hora por dia jogando. Encaro o videogame como uma terapia que descalcifica o cérebro.

Marcela joga um pouco e, apesar de sua idade, se sai bem. A Clara, embora só com dois anos, demonstra curiosidade.

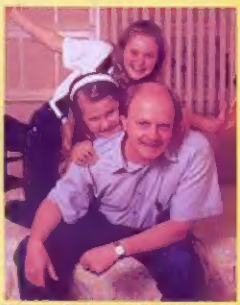
Acho que o videogame pode ser um elo de ligação entre pais e filhos. Concordo que o relacionamento dos dois lados pode ser facilitado com esses jogos."

Antonio Capuccini, *diagramador, 34 anos, pai de* **Daniel**, *11 anos.*

"Tenho um Dynavision II. Jogo diariamente, geralmente no período noturno, entre uma e duas horas no máximo, com meu filho Daniel me acompanhando. Um dos meus preferidos é o Tiger Helly, um helicóptero de combate.

Evidentemente que meu filho joga melhor do que eu. Foi ele quem me atraiu para esse jogo e me faz companhia. O videogame, fisicamente, ajuda pai e filho a se manterem mais próximos, desde que não haja um clima de competição.

Em relação aos estudos, já cheguei a interferir. Mas o Daniel sabe que tem horários para cumprir, estudando e se divertindo."



Marcos Grahl, *publicitário, 37 anos, duas filhas,* **Melisse**, *10 anos, e* **Fernanda**, *13 anos.*

"Tenho um Phantom e meus jogos preferidos são o Simulador de Vôo, Caça-Fantasmas e o Mário Bross. Jogo mais para relaxar. É uma boa terapia.

As meninas jogam pelo menos uma hora por dia. Posso dizer que gosto de videogame e sou influenciado pelas duas, que me incentivaram bastante.

Tenho, também, um Gameboy no escritório e, quando sobra algum tempo livre, eu jogo.

O fator importante nisso tudo é a aproximação de pais e filhos, tornando-os mais companheiros, proporcionando mais amizade entre irmãos e irmãs."

VOCÊ TEM ALGUM FÃ-CLUBE? NÓS PUBLICAMOS!

Basta escrever para CINEVÍDEO/GAMES - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

DACHSTEIN
Para qualquer pedra no caminho
DACHSTEIN
(016) 722-8779 - FRANCA - SP

GuiaGames

O primeiro catálogo brasileiro dos jogos de vídeo

Mais de 500 jogos no Brasil EUA e Japão

JÁ NAS BANCAS!

- *Games para NINTENDO, GAME BOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR e os últimos lançamentos do MASTER SYSTEM.*
- *Um resumo do jogo, classificação (que avalia dificuldades, gráficos, som, enredo), real capacidade de memória.*

GameGuia. Útil e prático. Para "feras" e iniciantes! Reserve o seu!